昭和63年2月5日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第3号通巻40号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

発売迫る!! 超強力特集

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

1 最新情報によるドラクエIIIのすべて!!
2 ドラクエ・シリーズ徹底比較研究(とじこみスペシャル)



RPGおたすけQ&A ファイナルファンタジー／ウィザードリィ 完全モンスター・マニュアル

必勝テク道場スペシャル ファミリースタジアム'87 キミのマニア度をチェックする100問!!

キャプテン翼／ガンスモーク／独眼竜政宗／サラダの国のトマト姫
横浜港連続殺人事件／アイスホッケー／殺意の階層／ドルイド／
魂斗羅／アイスホッケー／砂漠の狐／彷魔ヶ刻／ヌーイーゼン

1988 Vol.3 2月5日号


SONY
Sony
Video Software
International
でたあ
最新ゲーム情報が
ビデオ・マガジン
になった。
このビデオは、
お近くのローソン、
サンチェーン、書店、
レコード店、ビデオ店
でお求め下さい。
創刊第1号/絶賛発売中 1,980円
GTV
ゲームテックビデオ
カラー/30分/ステレオHiFi●ビデオカセット:Beta 00QS5101、VHS 00ZS5101
総力特集「ドラゴンクエストIII」徹底解剖
GTVでこれを見れば、やった人より「ドラクエIII」通になる!!
スポーツ・ゲーム特集
コナミ"エキサイティング…"シリーズ
ナムコ"ファミリー…"シリーズ ほか
お正月から大ヒットしている人気スポーツ・ゲームの必勝テクニックをズバリ見せちゃうGTV!
買うべきか!? PCエンジン
迷っているキミに贈る——「妖怪道中記」「R-TYPE」など、名ソフトの徹底紹介!ナノダ。
創刊第1号:ゲーム・ラインナップ
「ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…」
「ファミスタ'87」
「ファミリーサーキット」
「エキサイティング・ベースボール」
「エキサイティング・ボクシング」
「マイクタイソン・パンチアウト」
「アイスホッケー」
「独眼竜正宗」
「リップルアイランド」
「オリュンポスの戦い」
「コナミ・ワイワイワールド」
「R-TYPE」
ほか
●お問い合せは、右記までどうぞ 〒162 東京都新宿区市谷砂土原町2-4-IKSビル3F ソニービデオソフトウェアインターナショナル第2事業部 ☎03(266)5834
おことわり:掲載のビデオソフトは、制作・著作者の許可なく複製・上映等を行なうことは禁じられていますので、私的再生のみにご使用ください。

アタマを科学する
JALECO®

感動のマルチエンディング



DRUID ドルイド

JFD-DRD No.04 ¥3,200 3月3日発売

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

FIREBIRD

LICENSED FROM ©FIREBIRD SOFTWARE 1987.
PROGRAMMED FOR NINTENDO DISK BY JALECO.
EXPORT OUTSIDE JAPAN PROHIBITED.

じっちゃん、故郷(アルスター)を救う。

その昔、神々によって魔界の門の奥深くへと封じ込まれた4匹のスカルたち。暗黒から生まれ、夜と死と悪を司る彼らが、今また蘇った。美と平和の国アルスターの中心部にある神殿が、スカルたちによって占領されてしまったのだ。国王は、世界中から英雄、強者を呼びよせ神殿に送り込んだが、誰一人として戻ってくる者はいなかった。そこへ現われた一人の年老いたドルイド（僧侶であり、妖術者でもある）。彼はドルイドの名にかけても、スカルたちを必ず倒してみせることを国王に誓った。こうして、神殿を舞台に光と闇の戦いが始まろうとしているのである。







「燃えプロ」を買って、プロ野球面白グッズをもらっちゃおう!!

「燃えろ!!プロ野球」ファイアーリーグ・キャンペーン実施中！ 期間1月31日まで

どれが当たるかお楽しみ。

- チャンピオン賞…………30名様 スポーツ・スコープラジオ（AMラジオ付双眼鏡）
- ホームラン賞…… 50名様 ジャイアンツ選手別応援歌カセット
- クリーンヒット賞…100名様 12球団マスコット人形「イレコミ君」

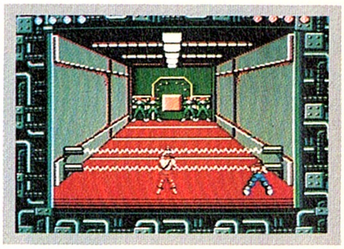
応募方法

①『燃えプロ』のパッケージの図の部分を切りとって、ハガキのウラにしっかり貼ってね。
②同じくハガキのウラに、キミの住所・氏名・学年・電話番号・好きな球団名をはっきり書こう。
③あて先/〒158-91 東京都世田谷区玉川郵便局私書箱64号 株式会社ジャレコ ファイアーリーグ・キャンペーン係（1月31日消印有効）※当選者の発表はしません。当たった人に直接賞品を送ります。



この部分を切り取って送ってね。

株式会社 ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271 ●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081







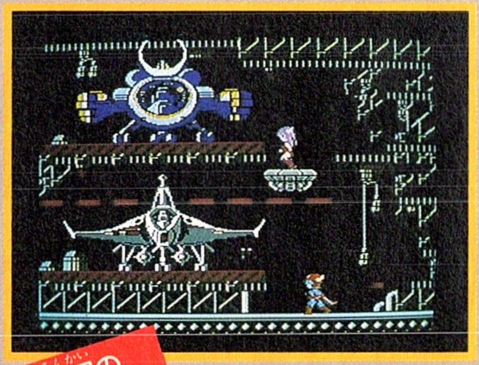
ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

1988年、今年最初のニュース・ステーション。今月発売されるソフトの本数は少ないけど、ファミコン市場はこれから盛り上がることまちがいなし。御期待を!?



今回の注目ソフト

コナミファンの圧倒的支持を得て、3位に輝いたワイワイワールド。なんたって1本でン!?本分楽しめるんだもの。

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.2のアンケート・ハガキより——

TOP 30

Vol.2のアンケート・ハガキから、1000通を選んで集計した「ほしいソフト」のTOP30だ。発売間近に迫った「ドラクエIII」の独壇場はいつまで続くのか。

キミ達が出してくれるハガキによって順位が決まっちゃうコーナーだから、今年もドンドンアンケートに答えてハガキを出してね。待ってるよ。



DQIIIいよいよ発売間近 シミュレーション始動開始

明けて'88は辰年。というわけでドラクエIIIもいよいよ発売まであとわずか。圧倒的強さで1位は連続9回めに突入。ファミスタ'87は発売後とあって票数は落としたものの2位キープはさすが。ワイワイがコナミの期待を担ってベスト3入り。ファイナルはドラクエなき年末のRPGを制した感じ。サーキットが健闘し桃太郎は再浮上。大躍進がロックマンとキャプテン。アクションとキャラものの根強いファンががんばった。そして'88の主役と目される政宗、信玄、信長の戦国シミュレーショントリオがじわじわと上位を狙い出した。(目駄松)



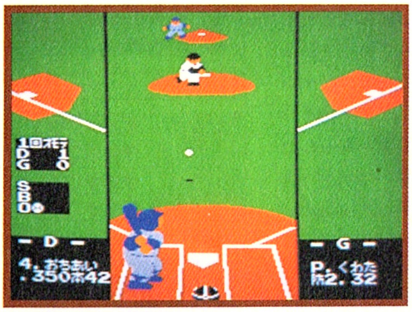
順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	257
2	2	ファミリースタジアム'87	ナムコ	67
3	7	コナミワイワイワールド	コナミ	55
4	3	ファイナルファンタジー	スクウェア	51
5	8	ファミリーサーキット	ナムコ	46
6	27	ロックマン	カプコン	35
7	19	桃太郎伝説	ハドソン	26
8	23	キャプテン翼	テクモ	24
9	6	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	23
10	—	独眼竜政宗	ナムコ	22

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	4	ウィザードリィ	アスキー
12	28	武田信玄	ホット・ビィ
13	—	アイスホッケー	任天堂
14	16	信長の野望全国版	光栄
15	20	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂
16	—	横浜港連続殺人事件	データイースト
17	5	ファミリーテニス	ナムコ
18	—	忍者くん阿修羅の章	UPL
19	—	双截龍	テクノスジャパン
20	—	アルカノイド2	タイトー
21	18	スケバン刑事III	東映動画
22	—	ナゾラースペシャル	サン電子
23	22	ディープダンジョン3	スクウェア
24	—	ビーバップハイスクール	データイースト
25	—	ガンスモーク	カプコン
26	—	ロマンシア	東京書籍
27	30	中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂
28	—	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
29	—	魂斗羅	コナミ
30	—	殺意の階層	ハル研究所

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、ハガキ1通を1点と数えた時の得点です。毎回1000通のハガキを集計していますので、1000点が満点となります。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

双羽黒の事件のせいで、最近じゃああんまり誉め言葉にならないんだけど、さすが「ファミスタ'87」の独壇場、まさに"横綱相撲"の年末商戦でした。まだまだ売り切れ店があるみたい。この人気、いつまで続くのでしょうか？　さて、以下「ゲゲゲ」から「桃伝」までRPG勢が上位を占めました。それぞれ上級者向けだったり低年齢層向けだったりしたから、ドラクエIIIがなくっても、みんなそれぞれ楽しめたんじゃあなかろうか。ところで、双羽黒はプロレスラーになるのかな？(ヒラ坊)



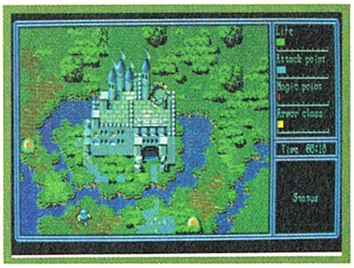
データを変えただけでいいから出してぇって言ってた人が、前作とあんまり変わってないじゃん。なんて文句つけたりして……なんともほほえましいワガママです

	前回		
1	―	ファミリースタジアム'87	ナムコ
2	―	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ
3	―	ウィザードリィ	アスキー
4	―	ファイナルファンタジー	スクウェア
5	―	桃太郎伝説	ハドソン
6	―	トップガン	コナミ
7	3	SDガンダム	バンダイ
8	―	エキサイティング・ベースボール	コナミ
9	―	ファミリーテニス	ナムコ
10	2	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂

●パソコンゲーム TOP 10

今年のパソコンのトップを飾ったのは、昨年末からの2年越しで『ハイドライド3』でした。何にしても最初ってのはめでたいものです。続いての2位、3位はやっぱり予想通りコナミのMSXソフト『シャロム魔城伝説3』と『沙羅曼蛇』が急上昇してきました。『シャロム』は『ドラクエ』のコナミバージョンといったカンジの内容で、かたや『沙羅曼蛇』はもうおなじみのシューティングと実に対照的な2作ですが、どちらもロングランの気配アリ、ですね。　(ベニー松山)

	前回		
1	1	ハイドライド3	T&Eソフト／PC-8801SR・FR,MSX,MSX2
2	―	沙羅曼蛇	コナミ／MSX
3	―	シャロム 魔城伝説3	コナミ／MSX
4	―	The Bard's Tale	エレクトロニック・アーツ／PC-9800シリーズ
5	―	太陽の神殿	東京書籍／MSX2
6	―	太平洋の嵐	ジー・エー・エム／PC-9800シリーズ
7	―	ソーサリアン	日本ファルコム／PC-8801SR・FR
8	―	MSXエルスリード	日本コンピューターシステム／MSX2
9	―	アンドロギュヌス	日本テレネット／PC-8801SR・FR,MSX2
10	―	ザナドゥ	日本ファルコム／MSX



やっぱり強い「ハイドランド3」。絵の美しさは、いうことなし！

●アーケードゲーム TOP 5

Oh！Ya！なんだか今回のベスト5はアメリカのランキンを見てるみたいだ。(ランキングって書くと日本ぽいから今回はランキンにしてみました）まず忍者ものの「忍」でしょ、それに体感格闘ゲームの「ストリート・ファイター」でしょ、で、おあとに「パックマニア」。アメリカ人のゲームの好みに似てるような気がしません。輸出ノリのゲームもいいけど、日本人の感性にぴったりのゲームをやっぱりしたいと思います。　(ヒラ坊)

テーブル型

	前回		
1	―	忍	セガ
2	―	ストリート・ファイター	カプコン
3	1	スーパーリーグ	セガ
4	2	レインボー・アイランド	タイトー
5	―	パックマニア	ナムコ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	3	フルスロットル	タイトー
2	1	アフターバーナー	セガ
3	2	オペレーションウルフ	タイトー
4	4	ヘビーウェイト・チャンプ	セガ
5	―	アウトランDX	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

毎年のことながら、1月は発売ソフトの本数が少なくて、ちょっぴり寂しいね。でも少ない時だからこそ、いいソフトを選びたいよね。頼りになるスクランブルだよ。

1月22日～2月5日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
1/22	スケバン刑事III	東映動画
23	リップルアイランド	サン電子
27	ガンスモーク	カプコン
29	ドナルドランド	データイースト
29	ガーディック外伝	アイレム
2/1	パリ・ダカールラリー・スペシャル	CBSソニー
1	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所
3	仮面ライダー倶楽部	バンダイ

アイスホッケー



■任天堂　■ディスク（片面）
■発売中
■￥2600

アイスホッケーゲームの決定版。8ヶ国の中からチームを選び、体型により個性の違う選手のフォーメーションを組む本格派。

●手軽に遊べて、奥が深い。実は矛盾するゲームの2大要素がぴったり収まっているのがアイスホッケーの良いところ。多人数vs多人数のゲームなのに操作がしやすいしわかりやすいのもいい。トーナメントとかリーグ戦とかの遊び方があればいいのにって思うけど、￥500で書き換えなら安いものよ。（ヒラ坊）

●もうすぐオリンピックでしょ。んでもって「ぼくもホッケーしたい」なんて気持ちがムラムラしてくるでしょ、そしたらこのゲームをやりましょう。試合展開なんか本物そっくりでとーっても燃え燃えです。ルールだってかーんたん。誰にだって遊べるんだってばぁ…!! （キャピーゆかり）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

スケバン刑事（デカ）III（スリー）



■東映動画　■カセット
■1月22日発売　（1M）
■￥5300

キャラ設定はテレビドラマと同じ。3人のマイキャラ（風間三姉妹）を状況によって選択しながら進めるアクションゲーム。

●東映動画さんお得意のキャラクターアクションゲーム。風間三姉妹がドラマの設定同様、ヨーヨー、合金の鶴、合金の編針をそれぞれ武器に戦ってくれるのがファンにはウレシイところ…？　状況に応じてマイキャラを選べたり、アドベンチャー的要素を盛りこんだりと工夫の跡は見えるんだけど…。（ハルク）

●どうもクセのあるキャラの動きになじめない。ハデといえばハデなんだけど、もう少し自然なほうが好きです。マップは広いけど単調だし、もう少し煮つめてからゲームにしてもよかったんじゃないですか。キャラにたよれば売れる時代でもないし。次作は「赤影」かぁ。悪い予感がするな。（井）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

パリ・ダカール ラリー・スペシャル

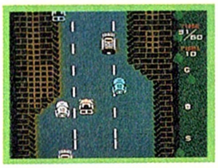


■CBSソニー　■カセット
■2月1日発売　（1M）
■￥5300

RPステージあり、アクションステージあり、シューティングステージあり、と種々の要素を織り込んだレースゲーム。全6ステージ。

●レースゲームだけじゃ物足りない。RPGも好きだしシューティングも。そんな人達のためのゲームです。単なるレースゲームでなく、各ステージごとに工夫がこらしてあるのですが、それぞれが中途半端な感じがして残念です。各ステージ間にある風船割りゲームがシンプルで私は1番好きです。（マッキー）

●これはなつかしの液晶（LCD）ゲームのエッセンスを詰め込んだソフトだ。スリルや熱狂には程遠いが、妙な味があるなぁと思わせるのも、このあたりの設定がポイント。その時代のノリを楽しめるレトロ野郎なら楽しめるかもしれない。のっけのアドベンチャーはまったく不要だと思う。（ダンディ田中）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

ドナルドランド

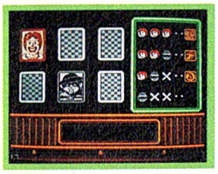


■データイースト　■カセット
■1月29日発売　（1M＋1M）
■￥5500

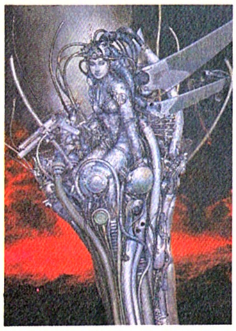
マクドナルドハンバーガーのイメージキャラ、ドナルドが主人公。スーパーマリオと同系のオーソドックスな横スクロールアクション。

●新企画、珍企画がやたらと目立つ最近のファミコンにあっては、ごくシンプルな作りの横スクロールアクションゲーム。かの名作スーパーマリオBrsと同系列のゲームだ。オーソドックスな分新しさが感じられないけど、それなりに誰でも楽しめる。地味な印象が残るのは、グラフィックのせいかな。（ハルク）

●やたら頭痛のRPGや必要以上にボタンを押すアクションゲームで疲れた方へ〝ちょっと一服〟感覚のシンプルかつ簡単なゲーム。内容は、横スクロールのアクションゲームだけど、マクドナルドのショップやカードゲームなんかがサブ画面になってるのが楽しい。初心者の君にうってつけ！（スッシー保坂）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



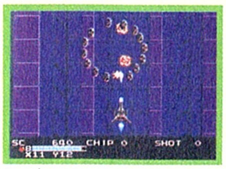
■アイレム ■カセット（1M＋64K）
■1月29日発売
■￥5500

ガーディック外伝

高速スクロールのシューティングとRPG的マップの探索が合体。あふれんばかりのスピード感と女性キャラの変身シーンが見もの。

●シューティングシーンがいい。スピード感ブリブリだもんね。でも迷宮とかアイテム探しとかがゲームにからんでくると、逆にプレイヤーのリズムが乱れるみたいで不満が残る。静養に行った温泉でポリネシアンショーを見るような欲張りはイヤ！　ゲームのテーマはひとつがいい。ボクの最近の好みです。（ヒラ坊）

●これはシューティングゲームのごった煮なんですネエ。超スピードシューティングや女の子がテクテク歩きながらのシューティングがあったり。で、ザナックゆずりのオプションもたくさんあって、複雑で頭脳を要するのです。シューティングはもっとシンプルでもいいなぁと思うんだけれど。（RYOII）



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



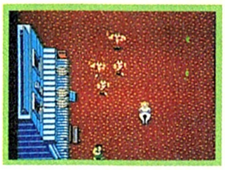
■カプコン ■ディスク（両面）
■1月27日発売
■￥3300

ガンスモーク

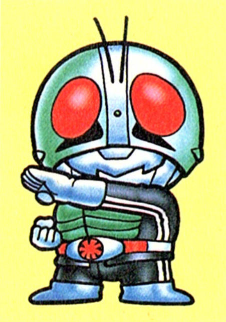
西部劇の派手なガンアクションを連想させる物語性の強いシューティングゲーム。シンプルな弾ち合いだが高いゲーム性を堪能できる。

●久し振りに弾の出かたが気前いいというのが第一印象。去年発売されたシューティングはとても少なかったけれど、「敵に弾をブチ込んでる！」と実感できたゲームはさらに少なかったもんね。あんまり苦にならない程度のパワーアップやアイテムといい、RPGの息ぬきにひとガンスモーク！（ベニー松山）

●弾を撃つ方向をA・Bボタンで決めるというのが、なんといってもこのゲームの特徴ね。そのせいか、人がクルンと振り向いてピストルを撃つ感覚がすごくよく伝わってくる。それだけでガンスモークは楽しい。あと小刻みなパワーアップが、大袈裟じゃなくてナイスなセンス。気楽に遊ぼう。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



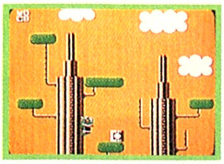
■バンダイ ■カセット（1M＋1M）
■2月3日発売
■￥5500

仮面ライダー倶楽部

仮面ライダー1号、2号、V3を操作し、悪の軍団ショッカーと戦うアクションゲーム。RPG的戦闘シーンがコミカルで楽しい。

●アクションゲームしてて、敵と出会うとRPG風戦闘シーンへ……。安直な発想だなぁと思っていたけど、プレイしてみるとどうしてなかなかけっこうイケル。仮面ライダースナック（￥30）ほどの手ごろさは無いものの飄々とした軽さが伝わります。とはいえ、かなりの低年齢層向けね。「ポコ」。（ヒラ坊）

●えーっ！ウソーっておもわず女子大生風に驚いちゃいました。仮面ライダーっていってもお人形さんみたいにちっちゃくて可愛いんだもの。頭ぶつけるとクチャッとつぶれちゃうし、とってもいとおしいのね。ゲーム自体は例のバンダイのりだけど、RPGの要素をいれたり工夫してます。（ファニー川島）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



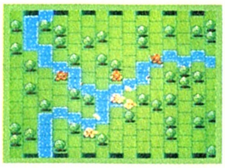
■ソフトプロ ■ディスク（両面）
■3月4日発売
■￥2980

ヌーイーゼン

伝説の王国バビロニア4国の統一を目指す、戦記シミュレーションゲーム。滑らかに動くアクションシーンは今までにない新鮮さ。

●戦争シミュレーションのヌーイーゼンは、戦略よりも戦術を重視したゲームだ。超高度な軍人将棋がゲームでできると思えばよい。バトルシーンのキャラクターの動かし方なんか、盤と駒では絶対にできない表現で、思わず納得のすぐれもの。わかりにくい面もあるけど、ま、よーく取説読むことです。（ヒラ坊）

●ハッキリ言って、シミュレーションゲームは嫌いだ。将棋やら囲碁からして好きじゃないからあたりまえか……。よって、この手のソフトは環境演出用のアンビエントソフトとして使うしかない。オートモードでもついていれば、もっと楽しめるのにね。さて、ブームの先駆けとなるか!?（ダンディ田中）



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



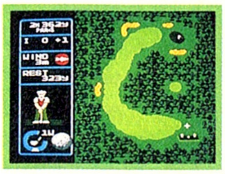
■ハル研究所 ■カセット
■2月1日発売（1M＋256K）
■￥5600 ■B・バックアップ付

ジャンボ尾崎のホールインワン・プロフェッショナル

トーナメントモードとジャンボ尾崎のワンポイントレッスンがウリ。難度は3段階、コースは2種類が設定されていて選択できる。

●任天堂のゴルフ(JAPAN, US)でニガ湯をのまされた人にはおすすめ。なにせ同じスタッフがヘタッピ救済のために作ったというウワサもあるほど楽なコースになっている。ジャンボの助言がワンパターンでいまいち役に立たないけれど、ゴルフゲームの初心者にとってはこれぐらいの難度がぴったり。（目駄松）

●任天堂のUSコースと比較すると風の影響を受けにくく芝目がシンプルな分だけ簡単な感じがする。ただし、ショットのパワー調整を目盛りではなくて画面上のキャラのスイングでコントロールするのになれが必要。トーナメントモードがあったり、難度、コースが選択できたりと内容は盛り沢山。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

あの元祖RPG、DUNGEONS & DRAGONS®がついにFCになる！（来年の話だけど）かと思えば、FCビデオ・マガジンが発売になるし、今年もFC界はにぎやかな話題がいっぱいだ！

NEWS　ニュース

D&D®製作発表会レポート！

さる12月18日、赤坂プリンスホテル別館において、ポニーキャニオンによるコンピュータRPG「ダンジョンズ＆ドラゴンズ®」の製作発表会が行われた。当日は日本語版を製作するポニーキャニオンのスタッフとともにアメリカSSI社の副社長も列席、このゲームにかける意気込みを話してくれた。今回はこの新作RPG「D＆D®」の魅力についてレポートしてみよう。

ダンジョンズ＆ドラゴンズ®FC化決定!!

日米三社協同で制作

世界最初のロールプレイングゲームである『ダンジョンズ＆ドラゴンズ®』（通称D＆D®）が、ついにコンピューターRPGになる！　しかもファミコンでも遊べるというのだから、これは世界的な大事件だと言わなくてはならないだろう。現在売られているRPGはボードゲームもコンピューターもすべてこのD＆D®の影響を受けているものばかりだ。つまりD＆D®がなかったら、この世にRPGというジャンルは存在しなかったというわけ。ボードゲーム版は世界中で約300万人の人がプレイしているという人気商品で、日本語版も発売されている。それが、そのままファミコンでも楽しめるのだ。



広くて深い世界が魅力

話題のコンピュータ版D＆D®を制作するのはアメリカでも最大のゲーム会社といわれるストラテジック、シミュレーション社（通称SSI）だ。SSI社はこれまでにも数多くのシミュレーションゲームや、アクションゲームをパソコン版として発表し高い評価を得てきた。そのSSI社がコンピューターゲーム作りのノウハウをすべて投入して製作するD＆D®は、いったいどんなゲームになるのか？　詳しいことはまだわからないが、どうやらケタはずれのスゴイゲームになるようだ。ゲームの舞台となるマップはパソコンゲームの傑作といわれている「ウルティマⅣ」の16倍。つまりドラクエⅡの10倍以上になるということだ。それだけでもワクワクしてくるようなこのD＆D®。発売が待ちどおしいね。



⬆「D＆D®」を製作する米SSI社の副社長と、日本語版を作るポニーのスタッフ

発売は1989年春!?

そこで気になるのがソフトの発売日だ。アメリカ版D＆D®がSSIから発売されるのが来年の春ごろだといわれている。それから日本語版が作られるので、日本語版を我々が楽しめるまではかなり時間がかかるだろう。ポニーの発表では'89年の春、つまり約1年半後を予定しているとのこと。気の長い話だが、それだけ待つ価値のあるゲームにはなるだろうね。

D&D®はロールプレイングの父だ！

1974年、D＆D®とともにRPGは生まれた!!

ロールプレイングゲームの父といわれる「D＆D®」がこの世に出たのは今から約15年前の1974年。当時はコンピュータRPGはもちろんRPGという言葉すらなかったのだ。その当時、シミュレーションゲームや、金属のコマを使ったミニチュアゲームなどを作っていたTSRというアメリカの会社にゲイリーガイジャックスという若い社員がいた。このガイジャックスが友人と2人で作り上げたのが、世界で最初のRPGとなる「ダンジョンズ＆ドラゴンズ®」つまりD＆D®だったのだ。このゲームには現在のRPGの基本であるキャラクターの能力値、レベルや、戦士や魔法使いなどの職業などもふくまれている。

ゲームはそれぞれ自分の分身となるキャラクターを1人持ち、さらにそのキャラクターが生きるべき世界と、町の人やモンスターを操るゲームマスターと呼ばれる人との会話によって進められる。つまりコンピュータRPGでコンピュータがやっている役割をゲームマスターが行っていたのだ。このゲームは現在ルールだけで5冊発売されており、そのうち3冊は日本語版も出ているので、D＆D®の世界をよく知りたいという人は手に入れてみては？



15年にわたってNo.1RPGの座を守り続けてきた「ダンジョンズ＆ドラゴンズ®」シリーズ。ルールブックからシナリオ集めまで数百種の製品が発売されている。

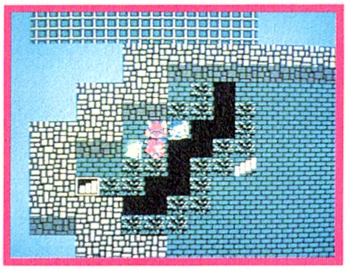
VIDEO ビデオ

FCビデオ・マガジン登場！

「ビデオ・マガジン」って聞いたことがあるかな？ 定期的に発売される雑誌感覚のビデオのことなんだ。既に



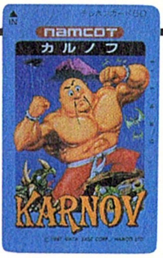
音楽や車情報のビデオ・マガジンは何本か発売されているんだけど、ついにFCのビデオマガジンがSVIより登場だ。その名も「GTV」。新作情報に攻略のヒントや裏ワザコーナーもある。第1号は、あの「ドラクエIII」の特集つき。1980円という値段も魅力だね。全国の書店、コンビニエンス(ローソン、サンチェーン)等で発売中。



PRESENT プレゼント

カルノフ買ってもらっちゃおう！

ビゲでムキムキの主人公が大活躍。ナムコから発売中のFCソフト「カルノフ」は抽選で3000名にテレフォンカードが当たるプレゼントつき。カセットに同封されているアンケートハガキに答えて、今すぐ送ろう！ しめきりは1月31日消印有効。



GOODS グッズ

いいかげんがおもしろい!?

去年発売された「シュウォッチ」の第2弾、「シュウォッチ・プロ」が発売中だ。今度のシュウォッチ・プロは4大機能つき。①10秒間の連射数がわかるシューティング・カウント機能。②2分・3分・5分間の秒読みができるカウントダウン機能。③正確な時間がわかる時刻表示。そして、④「いいかげん時計1・2」だ。〈3：30コロ〉なんておかしな表示が出てくるぞ。これを出すにはシューティングのカウント数をある数字にピッタリあわせればいいんだ。その数字はキミ自身で見つけてね。￥1200。(ハドソン)



GOODS グッズ

待望の新・コネクターだ

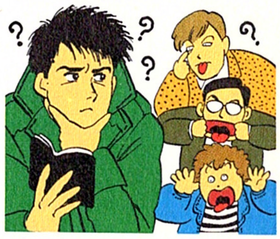
パソコン用ジョイスティックがファミコンにも使えたら…というユーザーの熱い要望に答えて登場したのが、このオリジナルジョイスティック変換コネクター「X-F1」だ。もちろんパソコン用ジョイスティックでの2PLAYも可能だよ。ただし、使用できるジョイスティックはアタリ仕様のものだけだから注意してね。START と SELECT ボタンはファミコンと同様に使えるぞ。価格は1800円。発売中。(マイコンソフト・電波新聞社)



TELEPHONE でんわ

テレホン探偵団スタート！

電話を使って推理を進め、その推理をハガキに書いて応募すると、正解者にプレゼントが当たる！ それが「テレホン探偵団」だ。シリーズ第1弾は「こちら御堂筋警察特捜課」。NTT大阪西支社がキミ達におとどけするビッグイベントだ。スタート電話番号は、06-555-2299、期間は2月10日まで。



EVENT イベント

ドナルドランドFC大会

マクドナルドのキャラクターが登場して話題を呼んだ「ドナルドランド」ではFC大会を開催するぞ。GAME OVERの時の画面を得点が読めるように写真に撮って、応募券を写真の裏に貼ってデータイーストまで送る。期間は第1回：2月1日～2月15日、第2回：2月16日～29日、第3回：3月1日～3月15日、第4回：3月16日～3月31日の4回で、それぞれの回の上位入賞者、全期間を通しての最高得点者を決定する。詳しくはマクドナルド各店で。



GOODS グッズ

集めよう！Mフィギュア

昨年末、ついにファミコン版が発売された「ウィザードリィ」。もうプレイしてみたかな。ところで以前このコーナーでも紹介したけど、ウィザードリィのモンスターメタルフィギュアが、発売されたぞ。現在発売されているのは以下の3種類。

- ガスドラゴン　￥2000
  ファンタスティック・アドベンチャー・シリーズNo.10
- ファイターズ(4体入り)￥1500
  同シリーズNo.11
- ダンジョンモンスター(4体入り)
  ￥1500　同シリーズNo.12

1月末にはさらに、ドラゴンゾンビ、プリーステス等5種類(各￥1500)が発売され、その後も続々と発売される予定だから、「ウィザードリィ」ファンにはたまらない魅力だね。下の写真はガスドラゴンをカラーリングしたものだよ。(アオシマ文化教材社)



ALBUM アルバム

アルファGMO最新情報！

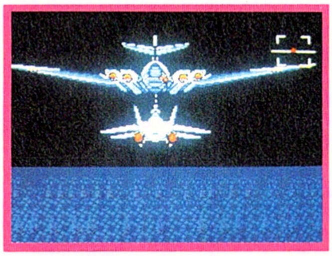
一昨年から昨年にかけて、ゲームセンターで聞けない日はなかった「R-TYPE」を中心としたIREM GAME MUSICが発売されるよ。「MR.HERIの大冒険」や「キックル・キューブル」の新作2作も含め全10タイトル。1月25日発売。LP・CT：￥2200、CD：￥2800。(アルファ)



PRESENT プレゼント

テープもビデオも体感だ！

ゲームセンターで大人気の体感ゲーム「アフターバーナー」が、迫力もそのままに、セガ・マスターシステム・マークIII対応ソフトとして発売中なのは知ってるよね。さらに、期間中(1月31日消印有効)、「アフターバーナー」を買うと、「SEGA体感ゲームスペシャル」(ミュージックテープ／アルファレコード)が500名に、「セガアフターバーナー」(ビデオソフト／ポニーキャニオン)が200名に当たっちゃうというビッグなお知らせ。応募方法等、詳しいことは、全国オモチャ店、デパートで聞いてね。



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京・毎週金曜日　夜7時～7時30分

1/22 マイケル道場は「ガンスモーク」登場。ハイスコアは中本博士の「バーディラッシュ」だ！

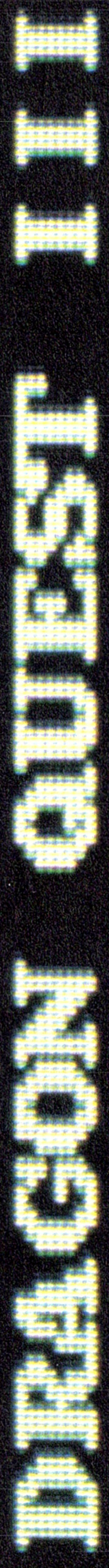
1/29 マル秘指令は「ドナルドランド」。マイケル道場は「彷魔が刻」。他「つっぱり大相撲」もあるぞ。

ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

CASSETTE
エニックス
2月10日発売
¥5900

いよいよ発売日が近づいてきた。どんなゲームになっているか、大きな期待ばかりふくらんで、もうハレツ寸前！ そんなキミのいらだちを抑えるのがこのページだ！ 必本編集部が見てきたドラクエIIIを余すことなく紹介しよう。これが、真実のドラクエIIIの姿だ！

ドラゴンクエストIII 冒険記1



この文の左にある「DRAGON QUEST III」の文字の写真、これが正真正銘のドラクエIII、タイトル画面だ。じゃあロゴはというと、なんとタイトル画面には、いやゲーム内のどこにも入っていないのだ。
なぜか。簡単である。ROMの容量が足りなかったからにほかならない。それだけドラクエIIIは中身がつまっていると言って間違いないだろう。やはりドラクエIIIはその前評判通りのスーパーなゲームだ！ 期待のボルテージもまた上がっちまうぜ!!
今回のレポーターはゲームエディターのCB成沢。彼のコメントも交えて、これまでの情報とは一味ちがうドキュメンタリータッチで新情報をキミたちにプレゼントしよう！

ここがポイントだ。ドラクエIIIの秘密!?

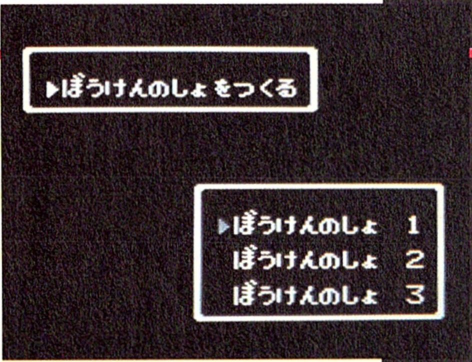
ドラクエIIIがIIとまったく異なる点、その主なる部分をこれから紹介しよう。復活の呪文800字分をフォローするバッテリーバックアップに関すること、仲間をつくるルイーダの酒場のこと、そして敵のこと……。さまざまな要素が新しく、IIIには入っている。これまであまり詳しいことがわからなかったバッテリーバックアップも、写真を見れば一目でわかる。まだまだすべてを紹介できるというワケじゃないけど、今回はまずこの3つを中心にレポートしてみた。

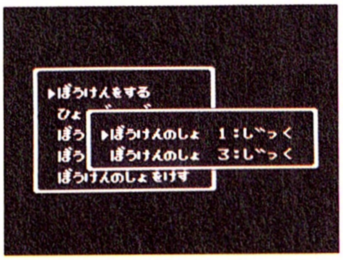
3つの冒険の書に物語を刻みこんでいく

ドラクエIIIのバックアップは同時に最大3つまでセーブすることができるのは周知の通り。まず、電源を入れると左ページのタイトル文字が現れ、次いで「ぼうけんのしょをつくる」と表示される。1、2、3のどこにセーブしても同じだ。そして、主人公であるキミの名前、つまり勇者の名前を登録すれば下準備はOK。その名が冒険の書の名前となる。あとはメッセージの表示速度を決めればいよいよスタートだ。表示速度は8段階に分かれ、1がもっとも速く、8がもっとも遅い。こんな気配りも、2メガならではと思うとやっぱりうれしくなってしまう。

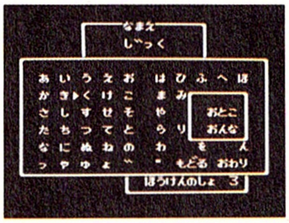
それにしてもバックアップのシステムを、冒険の書、としたのは雰囲気出るよね。自分自身が書き上げていく魔王バラモス退治の物語。なんて思わず納得しちゃったりして……。

キミの冒険の書にはどんな物語が書かれるのか、想像するだけでワクワクだ。





◀まず、どの冒険の書ではじめるかを決めよう。いちばん最初にやることになる作業だ

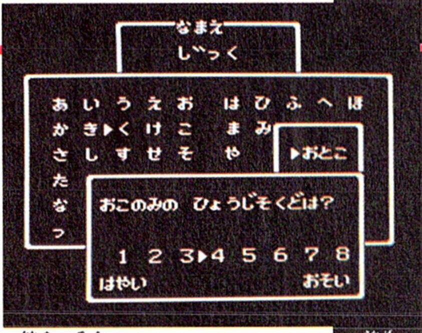


◀メッセージの表示速度を決めると、もう舞台はアリアハンの街へ……

▲勇者の名前を決める。長くつきあうキミの分身だ。よく考えて……！

仲間集めの店・ルイーダの酒場

ルイーダの酒場はドラクエIIIの大きなポイントとなるキャラ選びをして、実際に仲間をつれて出していくところだ。6つの職業（ウイザードリィのように横文字の名前じゃないところが堀井雄二らしいんだよね）によってキャラクターは能力が違っている。ドラクエIIの3人をもっとキメ細かく分類し、それぞれに特徴付けしてある。しかも、キャラクターは必ず4人連れなきゃならないということはなく、3人でも2人でも1人でも自由にプレイできるし、同じ職業のキャラを3人集めることもできる。この自由さ！ それらはすべてルイーダの酒場で決めることだ。思う通りのパーティーを組んで旅立とう。



▲仲間と出会うのも、わかれるのもすべてこの酒場で

敵は前作とは比較にならない!!

ドラクエはいつでも必ず1匹、ドラクエIIはスタート直後は最高3匹（スライムやおおなめくじね)、ではドラクエIIIのスタート直後に現れる敵はいったい何匹ぐらいか？

なんといきなり8匹も出現してしまうのだ。例えば、仲間を3人連れて4人でアリアハンの街近辺をぐるぐる動き回ってみると、出るわ出るわ、スライムと大がらすが画面狭しとウジャウジャ現れる。スライムは1匹から8匹までの間で、大がらすは5匹まで現れる。もちろん両方が入り混じって現れることもある。右の写真のように大からす4匹、スライム3匹なんてのはざらにある……！

まあ、こちらも4人のパーティーになったんだからこのくらい敵が多く現れてもふしぎではないんだけど、いくら弱い敵とはいえ、こう多いとね……。

こんな風にドラクエIIIは敵もはるかに強力になっておそいかかってくる。ハンパじゃないぞ。



▲スタート直後でも、こんなにたくさんの敵が現れちゃうのだ

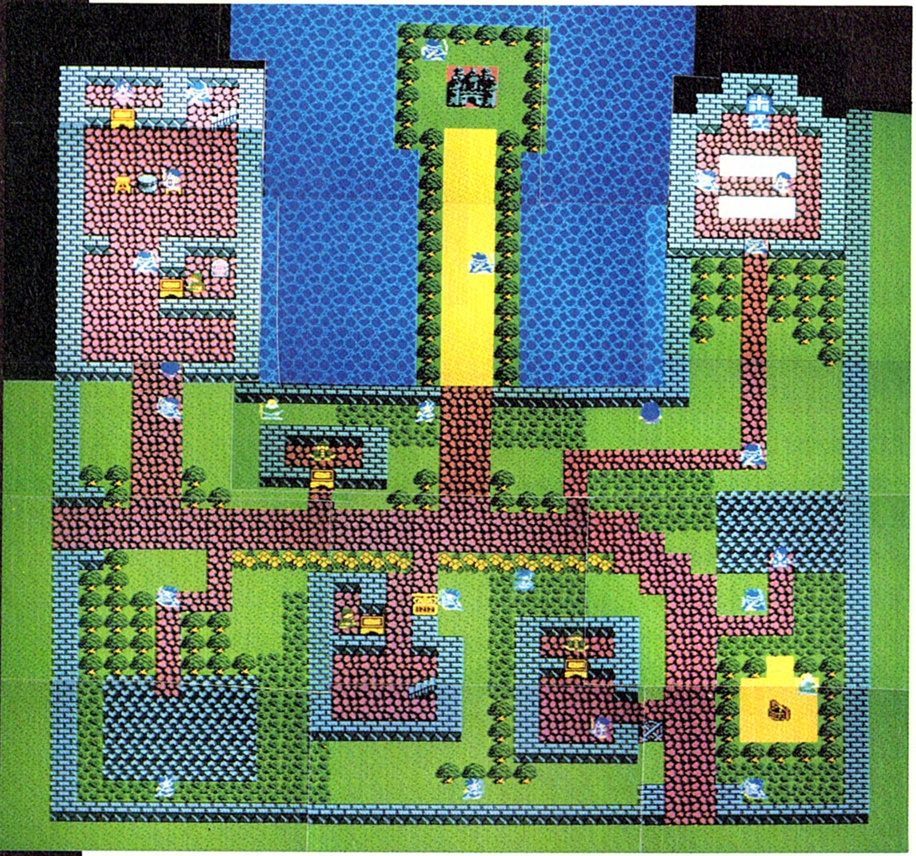
DQⅢReport 1 ドラクエⅢレポート

アリアハンの城からすべてがはじまる



街の中央奥にあるアリアハンの城。前2作の冒険のはじまりが城からのように、ドラクエⅢも城で王様と会うことによってはじめて旅立てる。

王様はいつもキミたちの味方だ。旅立つものには期待をこめて資金や武器をくれたり、さまざまな土地の王は双手をあげてキミを歓迎してくれる。このアリアハンの王も同じこと。キミが冒険に出ることを知ると、情報や武器をくれる。
城内にいる人達も同じだ。彼らもすべてキミの味方。ありがたい情報をいろいろと聞かせてくれる。そして大きな期待をもかけてくれる。その期待を裏切らぬためにも、彼らの話はよく聞いて、頭の中に入れておこう。



ゲームがはじまったらまず城内の王様に会いにいこう

「会いに行こう」という言いかたは適切じゃないかもしれない。だって、王様に会わないうちに街の外へ出ることはできないからだ。なぜそうなるのかというのはおいといて、とにかくスタートしたら必ず王様に会わなきゃイケナイのだ。

王様はもちろん街の中央奥にある城の中にいる。そこの2階でキミがやってくるのを今や遅しと待ち構えている。城の各階でさまざまな人に会ってから行くか、まず王様に会ってから人々の話を聞くか。どっちでもいいんだけどね……。

王と会ったときの話は後述するけど、冒険のはじまりにふさわしい、壮大なドラマがキミを待ち受けている。じっくり見ると必ず盛り上がってしまうのはまちがいない！

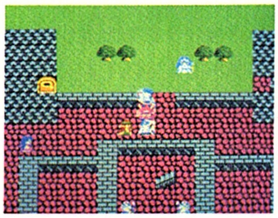
キミたちが期待している、ドラクエⅢのおもしろさは、まず城で味わえるぞ！

城内にはさまざまなイベントや人々が待っている

さて、城には王様だけがポツンと1人でいるのではなく、何人もの人々がさまざまな任務についていたりする。当然人数も多くなる。王様の話も重要だけど、彼らの話も大切だ。必ず話は聞いておくように。

ぐるっと城内を回ってみると、意外に扉が多い。ということはどこかでカギを見つけなくちゃならないのだ。扉の向こうにはどんなイベントが待つのか、興味があるけど、まずはカギを探し出すことが先決だ。

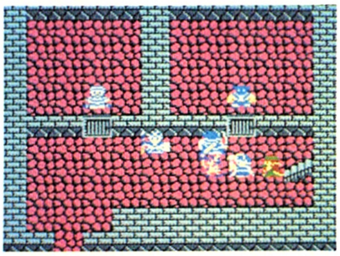




◀女の子、扉のついた建物……。中にはいったい何があるのかな？

もうおなじみ、城内のろうやと囚人たち…

ドラクエIIのローレシア城地下牢はまだ覚えているかな。そう、じごくのつかいがいたあの牢屋だ。このドラクエIIIにも、同じような地下牢がある。システムは前作と同じく、扉ごしに話しかければＯＫだ。



▶牢屋番と囚人2人。そして左下にはほかの場所へ行けそうな通路もある！

右側の牢には前作でも登場した、大きなマスクをつけたやつが、左側の牢には横しまの囚人服で左右に鉄のおもりをつけられたいかにもなヤツがいる。

彼らは果たしてチンケな悪人か、それとも世界を股にかける大悪党か？

いずれにしてもおもしろそうな情報が聞けそうだね。



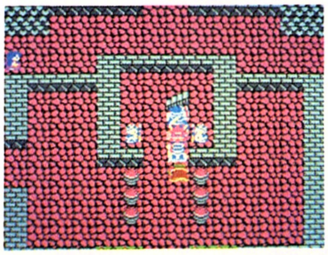
◀つまり、囚人が扉に近づいたときを見はからってはなしかければいいんだね

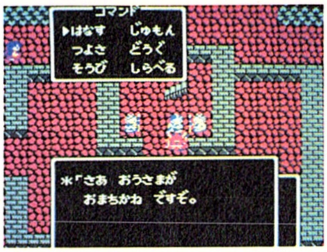
2階への階段を昇り、王様に謁見しよう

1階、地下牢とひと通り見て歩き、話を聞いたら、いよいよ王様に会いにいこう。2人の衛兵が警備する階段を昇っていくと、そこは王の間だ。中央には王が、その周りには数名の従者、兵がいる。

王はキミの生いたちと使命を話したあと、仲間はルイーダの店でみつけるがよいと言い、仲間用の武器と防具をくれる。ここまで行けばもうスタート準備は終了だ。

周りの人々からも情報を聞き忘れないように。基本的な情報だけど、とても重要だ。

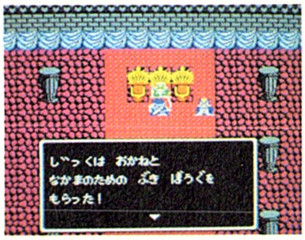




▲衛兵の言葉に従って、正面にある階段を昇っていこう。そこに王様がいるはずだから。さあ、使命を聞きに上へ！



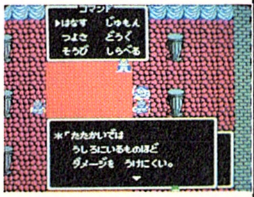
▲ひと通り聞き終わると王様は仲間のための武器をくれる。こん棒とひのきの棒ぐらいだけどね



▶そしていっしょにお金ももらえる。大切に使わないと、もしもの時に大変になるぞ



◀王様に仕える第一の従者からルイーダの酒場のことを聞く



◀兵士からは戦いかたのコツを。並びかたには気をつけよう



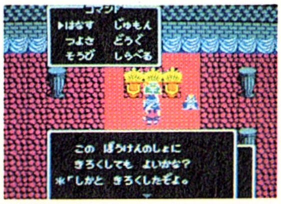
◀夜にお城へやってきてもことわられるだけ。昼間だけなのだ

王に会えばこれまでの話をセーブしてくれる

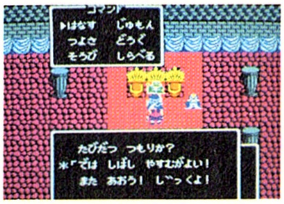
王様の役目は話しをしてくれることだけじゃない。いくつかの戦いを経て、成長したキミたちを、設定した冒険の書にセーブしてくれるのだ。つまり、前作では復活の呪文を教えてくれてたのが、セーブに変わったということだ。そして、セーブしたあと、まだ続けるかやめるかを聞いてくる。

もちろん、これはアリアハンの王だけに限ったことではなく、どの城の王でも同じことらしい。

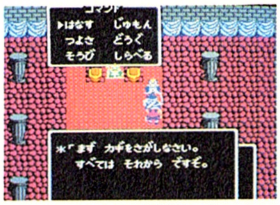
システムは変わっても、基本的な王様の役回りは前作と変わっていないのだ。



▲王様に会えばいとも簡単にセーブできる。その間、コマンドも少しだけ。バックアップは便利だなあ



▲セーブしたあと、このまま続けるか、やめるか聞いてくる。これはやめるときのメッセージ



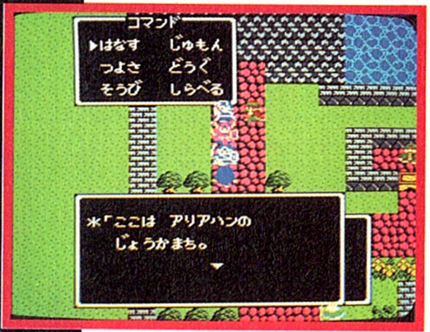
▲セーブして、1度電源を切ってからこの従者に話を聞くと、なんと前とは違ったメッセージが現れた！

CB's VOICE

実物を見る前、つまり情報だけの段階では、さまざまな新しいフィーチャーが入っているIIIはIIとは大きく異なる部分が多い、と思っていたんだけど、実際にはさして変わりがなく、便利になっただけという印象が強い。IIがシステム的に完成されているものだから、生かしたのは正解かな？

DQIII Report 2 ドラクエIIIレポート

熱烈歓迎！アリアハンの街



今回は前作から引き続きある店や教会を中心に紹介しよう。核心の部分については次号で必ず紹介するから……。

スタートの街、アリアハン。ここで勘のいい読者ならひとつのことが疑問に浮かぶだろう。それは「どうやってスタートするのか？」だ。それはね……っとここで言うわけにはいかないんだよね。だって楽しみはアトに取っておいたほうがいいでしょ。そのかわりと言っちゃなんだけど、できる範囲で、アリアハンの街にあるイベントを紹介しちゃおう。より詳しい情報は次号で確実にお届けするから許してね。さて、それじゃ見にいこう！

EVENT 1 道具屋と武器・防具屋

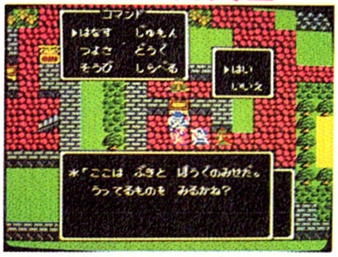
スタートの街だからして、道具屋と武器・防具屋があるのは当然だ。じゃあ、そこで何を売っているのか、ということが気になるけど、それはまだ秘密。でも、そんなに重要なものではないはず。ドラクエIIもそうだったでしょ……。例えば薬草とか銅の剣とかね。ごく基本的で、スタート直後に必要になってくるアイテム類を売っていると思っていい。

道具屋



◀応対は前作と同じ。売っているものも薬草なんかだろう。ところで福引券はあるのかな？

武器・防具屋



◀ここも応対は前作と同じだ。4人分の武器、防具を買うのはちょっとたいへんな気がする

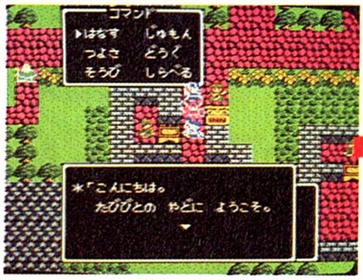
EVENT 2 宿屋は2階建てなのである

宿屋に泊って、体力を回復させるためのシステムは前2作といっしょ。入口近くにいる主人にカウンターごしに話しかけ、代金を払ってフェードアウト、さわやかな目覚めのメロディで次の日になる、というようだ。

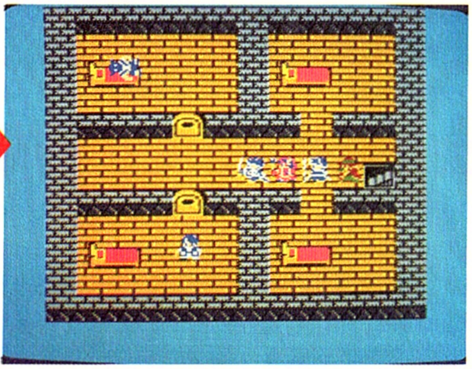
でも、ひとつ大きく変わった点がある。このアリアハンの宿屋には2階があるのだ！奥にある階段を昇り、2階へ行ってみると、そこには4つの部屋と、数人の宿泊客がいる。もちろん彼らは重要な情報源だから、会ってちゃんと話を聞こう。きっと冒険に役立つことを話してくれるにちがいない。

ちなみに宿屋は24時間営業。いつどんな時に行っても主人はキミたちのことを暖かく迎え入れてくれる。

どんな時間帯から泊ろうと、宿屋を出るときはいつも朝だ。



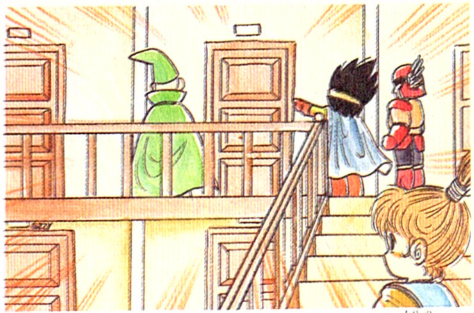
▲カウンターで主人に話しかければ、そこはおなじみの宿屋。泊るときに、わざわざ2階へ行く、ということはない



◀これが宿屋の2階だ。何人か宿泊客がいる。話しを聞いてみよう



◀宿屋の値段？ 具体的なことはまだ言えないけど、安いのは確かだ

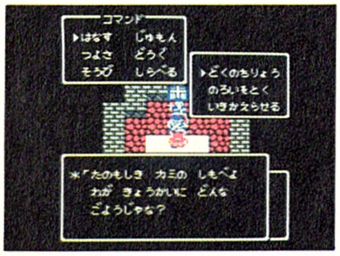


イラスト：森野うさぎ

EVENT 3 教会の役目は前作といっしょ

毎度おなじみになった感じのする教会。役目も前作といっしょ。毒の治療、呪いを解く、死人を生き返らせる、の3つだ。かかるお金はそれぞれのレベルによって異なる点も同じ。しかも、生き返りのときにかかる曲もドラクエIIとまったく同じだったりする。メッセージがほんのちょっとちがっているけどネ。

だから教会は、前作と同じ感覚で使ってもなんのさしつかえのない場所だ。そんなにごたいそうな何かがあるワケじゃないけど。

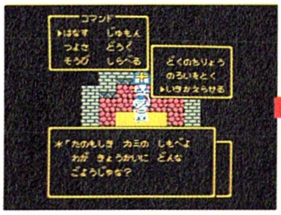


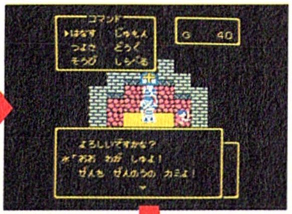
◀コマンドの内容、神父さんの姿。どれをとってもやっぱりドラクエの世界のキャラなのだ

死んだキャラを教会でよみがえらせるための手順が右の写真なんだけど、どうだい、前作とほとんど変わっていないのがわかるよね。それにしてもこんなシーンがIIIでは多くなりそう。キャラクターの成長がレベル99まである関係上、遅くなりそうだし、敵キャラも数多く現れるからね。

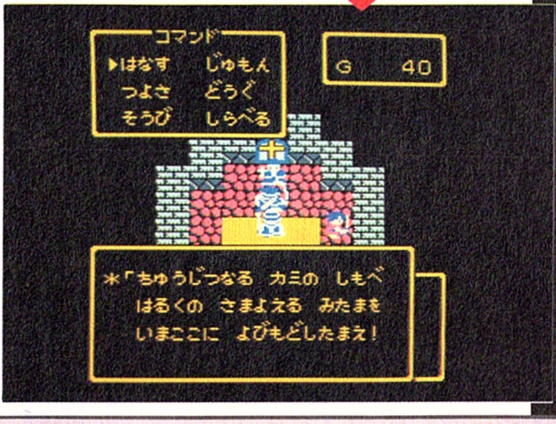
だから、夜になっても教会は開いているんだろうし……。

どうやら教会は前作以上に活躍してくれそうな場所となりそうだ。





◀神父さんの力があれば、どんな死に方をしたキャラだって、すぐよみがえる。力強い味方だ



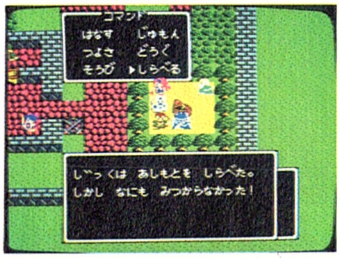
◀このときにかかる曲はドラクエIIと同じ。でも、なるべくならあまり聞かずに進んでいければね

EVENT 4 ？？？？？…民家と井戸

アリアハンの街にある謎の場所、2つの民家と井戸には何か秘密があるだろうか？

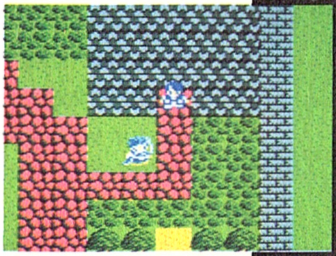
残念ながら、今の段階では秘密があったとしてもキミたちに教えてあげることはできない。とは言っても、あまり勘ぐるのもどうか。ここはアリアハン、スタートの街だからね。そんなに大きな情報はないと考えてもいいんじゃないのかな？

井戸



◀何かありそうなところだけど果たしてその実体は？　でも疑いすぎるのも考えものだけどね

民家

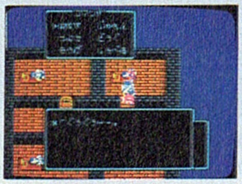


◀入口に人がいて、中へ入ることはできない。入るにはどうやら何か条件が必要らしい

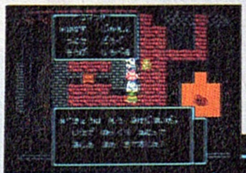
夜の街はとってもさびしい…

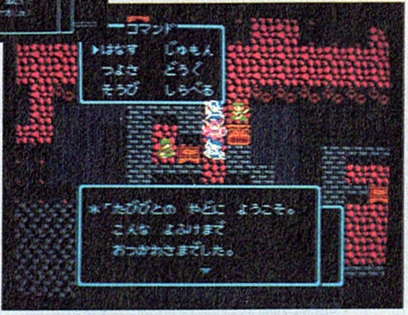
ドラクエIIIの時間の経過は、朝、昼、3時、夕方、夜、深夜の6パターン。この繰り返しになっているんだけど、このうち、夜と深夜に街に入っても開いているのは宿屋と教会だけだ。ほかの店はすべて閉まっている。

しかも、夜は敵の出現率が多少高くなっている。おとなしく宿に泊るのが正解かな。



▶店の主人にあっさり断わられてしまった。





◀宿屋の主人はちゃんとねぎらいの言葉をかけてくれる。うれしいね

▼2階の客はすっかり寝ていて、話しかけてもこんなのばかり

CB's VOICE

アリアハンの街の全景はだいたいわかったかな？　この街ははじまりの街なのに、新しい要素がいくつもつまっている。となると自然に考えてしまうのが、この先にある街のこと。果たしてどんなイベントがあるのか、また、いくつ街があるのか。うーん、早く知りたいところだねえ。

まあ、必本ではこの先ずっと詳しいレポートをキミたちに送るつもりなので、注目して見ていてほしい!!

ルイーダの酒場へようこそ



アリアハンの町にしかない、もっとも重要なイベント。それがルイーダの酒場。旅の仲間はここで決め、連れていく。

ルイーダの酒場、という名前にはなっているけど、実際にお酒を飲ませてくれるところではない。ここは仲間となるキャラクターを作り、登録(ようするにセーブね)し、そして連れ出すところなのだ。重要といえばこれほど重要なところはない。どんな仲間がいるかということに関しては後述するので、ここでは省くけど、冒険の質を決めてしまう(仲間によってパーティーの強さが変わるからね)ので、誰を連れていくのか、じっくり考えてから決めよう！

EVENT 1　2階の登録所でキャラクターを名簿に登録する

ゲームをはじめ、何もしないで酒場にくると、その時点で登録されているキャラクターは3名だけ。あらかじめ用意された、戦士♂、魔法使い♂、僧侶♂だ。あまり面倒なことをしたくない人は、この3人をそのまま連れ出しして、プレイしても何ら差し仕えはないけれど、それじゃあやっぱりつまらない。ここは自分でキャラクターを作っていったほうが絶対にオモシロイ！

キャラクターを作るのは、2階にある登録所で行なう。まず、登録する前にセーブされる。そして、いよいよキャラクター作りだ。

方法は簡単で、名前を決め、6つある職業と性別を決める。このとき、作ったキャラクターの能力が表になって現れるので、気にいらなかったら「いいえ」を選んでやめてしまおう。登録は合計12人までできる。

登録したキャラクターを消すのも、この登録所の役目だ。ただし、キャラクターを消すためには道具、武器などのアイテム類を持っていないことが条件だ。もちろん、重要なアイテムを持っているキャラクターを誤って消してしまわないようにするための措置であることは言うまでもないよね。

どんなキャラクターを作るか、それはキミの自由。戦士が12人だろうと、遊び人が12人だろうと問題はない。ただし、冒険の進み方が大きく違ってくるだろうけどね。

まずは2階へ！



◀酒場のカウンターで2階の登録所のことを教えてくれる

ここが登録所だ



◀2階の左スミにあるカウンターが登録所だ

登録をはじめよう



◀上で登録、下で連れ出すというパターンだ

名簿に登録する



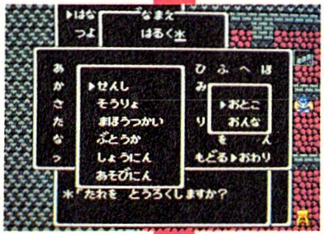
◀はいと言えば登録する。さて、どんなやつを作ろうか？

まずは1度セーブ

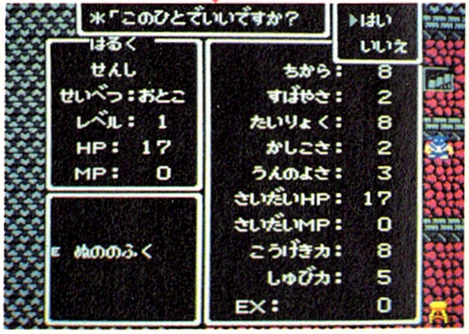


◀登録前に、もしものときのことを防ぐため、セーブする

名前と職種を決定



◀名前、職種、性別を決めよう。それでOK



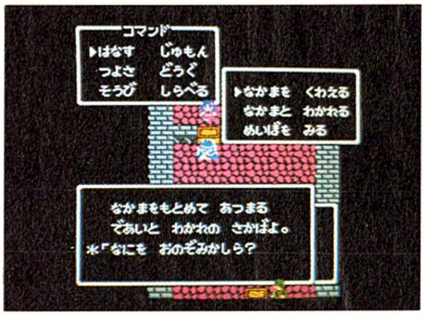
▲登録しようとする「はるく」の能力が表示される。名前によって能力は変化するので、もしあまりにも低かったらキャンセルして、作り直そう

EVENT2 1階の酒場で仲間に加えるキャラを選ぶ

登録されたキャラクターを連れ出し、仲間に加えるのが1階の役目だ。また、仲間を換えるのもここで行う。

方法はいずれも簡単。「なかまを　くわえる」、「なかまと　わかれる」のコマンドで仲間にしたいキャラクター。換えたいキャラクターを決めればいいだけだ。加えたいときは、勇者の後ろに突然キャラクターが現れるし、別れたときは消えさり、隊列が短かくなる。

別れるときはちょっと注意したい。重要なアイテムを持たせたまま別れないことだ。アイテムはなくなっちゃうワケじゃないけど、また加えたり別れたりで手間がかかる。必ず持っているアイテムを確認してから、別れるようにしよう。預かり所を使うのもいいね。



▲出会いと別れの酒場……なんとなくロマンチックだね。さて、誰を連れ出そうか……

名簿が出る



◀登録者の名前、職業、性別の記載された名簿だ。次のページへは上の➡で

はるくを呼ぶ



◀では、はるくを呼ぼう。酒場のママがはるくを呼んだ。どんなヤツかな？

はるく出現！



◀と、名簿が消え、勇者の後ろに戦士はるくが加わった。なかなかカッコイイ

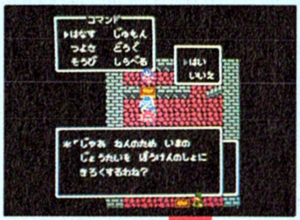
全員そろった



◀同じ要領で僧侶ひらぽ、魔法使いまっきいの2人が加わった。パーティー完成

別れはつらい…

左の写真は加えるときのパターン。ここは別れるときのパターンだ。「○○さん、ちょっとお休みだよ」っという素っ気ない言いかたがなんともいいなあ…。



◀出会いのときと同じように、まずは一度セーブしてからだ



◀別れる仲間を決めよう。悲しいけど、戦士はるくとお別れだ。お疲れさん



◀はるくはしばしお休み。次は誰を入れようかな？武闘家？遊び人？

EVENT3 預かり所でアイテムとお金を預ける

酒場に入ってすぐ右のカウンターはアイテムの預かり所だ。最大128コのアイテムを預かってくれる。ただし、アイテムを返すとき、1コにつき1G～？Gのお金を取られるけどね。

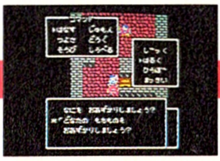
また、お金も1000G単位で預かってくれる。いくら手数料を取られるかはまだ秘密♡



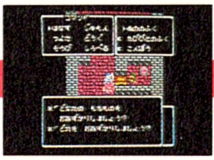
▶アイテムも、お金も預けられる。やっぱりこういう親切さがドラクエの人気の原因なんだろうなあ



▲まず、お金かアイテムかを決めよう



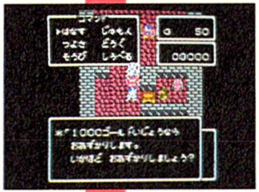
▲誰のアイテムを預けるのかを決めよう



▲とりあえず余っている布の服を預けましょ



▲引き出すには1GでOK。身軽になったぜ



▲1000G単位だから、当分縁がなさそう……

CB's VOICE

酒場っていうイメージからはほど遠いけど、イベントとしては基本中の基本であり、最重要クラス。自分で名前をつけたキャラクターを連れていくのは、やっぱり楽しいからね。じっくり名前と職業を決めたいもんです。話は変わるけど、登録キャラクターが全員、レベル99になっている、ってのもやってみたいな。ワクワク！

DQⅢReport4 ドラクエⅢレポート

勇者とともに戦う頼もしき仲間



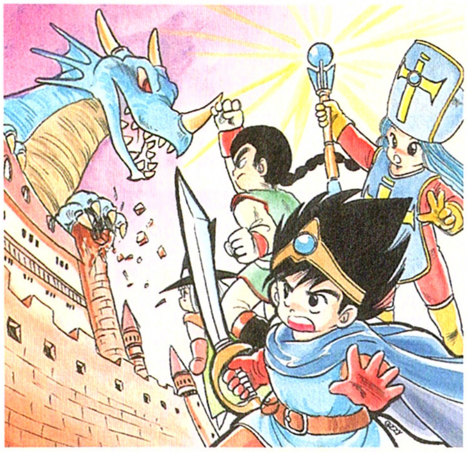
早解きするか、じっくり構えて楽しみながら解くか。それはすべて仲間選びにかかっている。どっちを選ぶ？

どんなパーティーでも必ず解けるなら、仲間選びのポイントは2つにひとつとなる。早解きか楽しみか、だ。早く解きたい人ならバランスいいメンバーを着実にレベルアップして、そのまま進んでいけばいいんだし、楽しみたい人なら、遊び人をつれていくとか、途中で賢者に転職させる方法をつかみ、レベルアップさせていけば、じゅうぶんにおもしろいと思う。だから、このページは、どの仲間とどの仲間で行け、とは言わずに、あくまでキャラの能力紹介を中心とした。

仲間選びで難易度が決まる!

製作側によると、どんなパーティーを組んでもゲームを終わらせることはできるらしい。しかし、楽な組み合わせと難しい組み合わせも確実にある。ルイーダの酒場にいる酔っぱらいが「連れていくなら戦士、僧侶、魔法使いの3人がいいぜ」というメッセージを話すが、その通りで、そのパーティーはとてもバランスがいい。反対に遊び人3人を連れてったりするともう大変。最初に現れるスライムや大がらすも満足に倒せない。ゲームクリアはほとんど不可能と思われる。

一度各職業のキャラクターを作ってみて、プレイしてみよう。その上で、進行の容易さや自分の趣味と合わせて選んでみればいいんじゃないかな。正統派にするもよし、妙なパーティーをつくるもよし！



妙なパーティーで戦うのもおもしろい

右の写真はちょっとはずしたパーティーの代表例。左から勇者、武闘家、商人、僧侶のパーティー、勇者＋戦士×3、勇者＋遊び人×3だ。どれもバランスにいまいち欠けてるけども、楽しいのはまちがいない。特に遊び人3人のパーティーなんか先へ進めば進むほど悩ませてくれそうで、ワクワクするなあ。

ちょっとはずして……



力ならおまかせ！



これはツラそうだ



ゆ キミの分身"勇者"だ!!

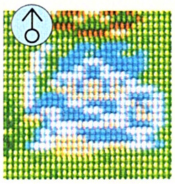
アリアハン生まれの若者、それが勇者だ。そして彼はキミの分身でもある。

勇者の能力は平均的に強力で、強力な武器を使いこなすことができれば、魔法使いや賢者にはない呪文を唱えることもできる。もちろんHPも高い。まさにオールラウンドのキャラクターなのだ。

主人公なので転職することはできないし、性別も男だけだ。女の子の名前を入力しても勇者は男。当然だけどちょっと不公平かな…。

ところで気になるのは、この勇者とロトとの関係だ。ロトの剣などのロト系アイテムを使えるので、血はつながっているんだろうけど、どういうつながりなんだろうか？

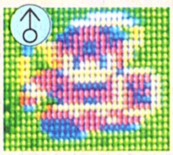
勇者や仲間は、名前によって能力にちょっとずつ差がある。大きな影響はないけどね。

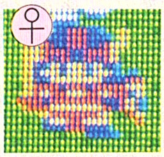




◀さすがは勇者。レベル1でもそこそこの攻撃力がある。しかも最初から魔法が使えるし！

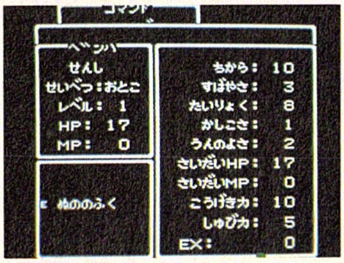
せ パワフルナンバー1"戦士"





攻撃力、HPはともに高く、ほとんどの武器を扱うことができる。けど、魔法はまったく使えないヤツ。それが戦士だ。

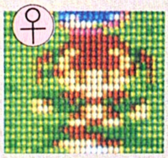
能力が高いのは、力と体力でこの2つの要素は並はずれている。しかし、素早さが低いので隊列の先頭向きじゃないかも。賢さが低いのは魔法を使うことができないためで、これは気にする必要はナシ。強い武器をなるべく持たせたい。



▲力自慢の戦士、ってところかな？

ぶ 強力パンチだ"武闘家"

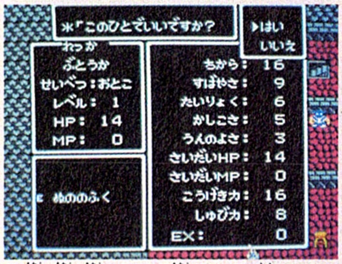




戦士よりもはるかに高い力と攻撃力。例のキャラクターでは戦士が10の力に対して、武闘家はなんと16の力を持っている。しかも素早さも一級品。

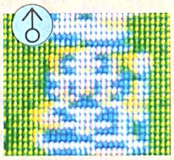
ただ泣きどころは武器や防具をつけられないこと。その点で戦士には見劣る。

そんな武闘家だから、当然魔法も使えない。2番手あたりでいればいいのかも知れないが。意外とオススメのキャラだ。



▲力、力、力……！ 力ですべて片づけるぞ

そ やさしい呪文が得意"僧侶"

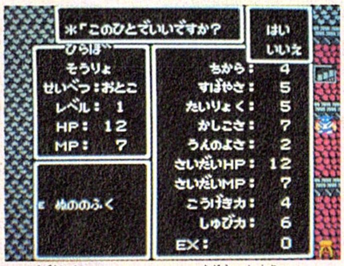




攻撃魔法が使えないため、賢さなどの魔力面では劣るが、その分体力や力は魔法使いを上まわっている。治ゆ系統魔法の専門家ともいえるだろう。

だから、ふだんは武器で攻撃させておいて、仲間がヤバくなりそうになったら魔法で治すというパターンが僧侶向きなんだろう。

女僧侶の緑色の服がなんともいえずカワイイなあ。



▲攻撃力はないけれど、魔法で勝負！

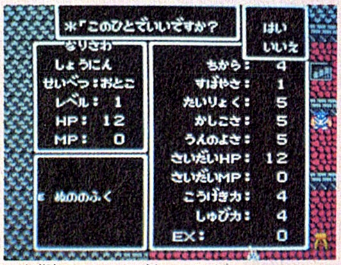
し お金のことなら"商人"





商人は「どうぐ」のコマンドに「みる」というのがあり、アイテムの価値を見ぬくことができる。つまり、使い方や売り値を店に持っていかなくてもわかるのだ。

その他の能力は意外にも平均的で、そこそこの力を発揮する。魔法を使うことはできないけど、商人のイメージよりはじゅうぶんすぎるほどの能力を持っているといえるだろう。



▲商人にはこの平均さが必要なのだ

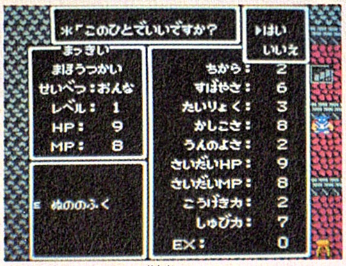
ま 攻撃呪文なら"魔法使い"





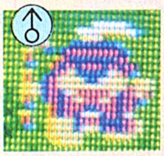
攻撃魔法のエキスパートだけど、力は弱いわHPは低いわで、MPがなくなったらほとんど使いものにならない魔法使い。彼のいるパーティーでは、どんなものでも、彼が最後になってしまうと思う。しかも、素早さが割と高いのもいい。

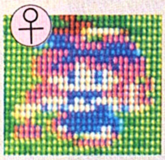
MPが少なくなってきたら、HPの残量は度外視して、宿屋でMPを回復したほうがいい。その方が魔法使いのためだ。



▲魔法がワタシの人生なのよん♡

あ 役立たず！ "遊び人"

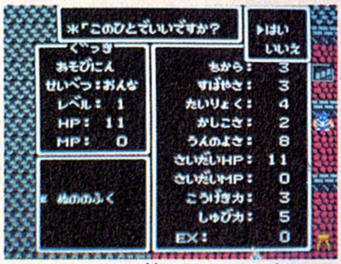




問題の遊び人である。コイツは能力うんぬんを言う前に、レベルが上がれば上がるほど、言うことを聞かなくなる役立たずであることが問題なのだ。

早くゲームをクリアしたいなら絶対に仲間にしないほうがいい。ろくなことにならない……と思う。

しかし、楽しませてはくれそうだ。かなり強くなったら、仲間にするのもいいんじゃない。



▲バカ、ノロマ、運がいいだけの役立たず！

DQIII Report 5 ドラクエIIIレポート

街から出れば敵と戦う。さあどうする？



敵との戦闘システムに大きな変化はない。だが、出現数や自分たちのHP、MP表示には大巾な改良が加えられた。

ドラクエIIで1画面にもっとも多く現れたキャラはなんだ？　正解はメタルスライム。最高8匹まで同時に出現する。でも、それはきわめて限られた範囲でのことでいつもいつもというワケじゃなかった。例えば今回紹介するスライムは、IIでは最高3匹しか出現しなかった。それがドラクエIIIだとどうなるか。なんと、スタート直後にもいきなりスライムが8匹おそってきた、なんてことがある!!　だから、戦闘はより、頭脳的に効率良くやらないと、教会の世話になり続けてしまうのだ！

EVENT 1 いきなり敵がいっぱい現れる！



▲強いといってもそれはレベル1とか2の頃のことなんだけどね

ということなのである。写真を見るとあまり迫力がないように……、そんなことないか。アリアハンの街から出て、いきなり敵と遭遇したら、スライム8匹！　なんて文章にするとたいしてインパクトがないけど、画面で見ると、そりゃもうビックリ！　弱いパーティーだと、1ターンで4人全員が1匹ずつ殺すなんてことができないから、どのスライムにどれだけダメージを与えたか、なんてことも一応頭に入れておかないと、無駄が増える。

アリアハン近辺で手強いのはスライム8匹より、大ガラス4匹、スライム3匹の混成軍団だ。このパターンはP22で出現から退治までを完全に掲載してあるので参考にしてね。

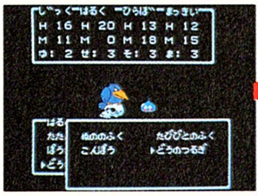


◀スライムが7匹、あんまり気持ちのいいもんじゃないね。しかも逃がしてくれないし……。

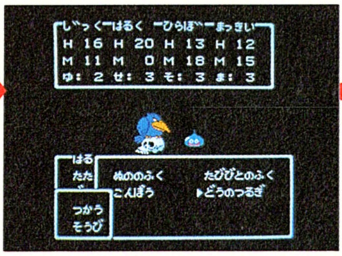
EVENT 2 戦闘中にも武器の持ち換えができるのだ

戦闘システムで唯一変わったのがココ。ドラクエIIではできなかった戦闘中の武器の持ち換えができるようになった。しかも、武器の持ち換えは1コマンドにならず、持ち換えて、敵に攻撃するまでが1コマンドになるのだ。これは便利なことこの上ない。例えば、強い敵1匹とそれより劣る敵2匹がいるとする。1撃目で強い敵に攻撃力は高いが、1度の攻撃しかできない剣を使い、2撃目に、2度攻撃できる攻撃力の劣る剣（はやぶさの剣がいい例だよね）でとどめを差すことができるようになる。しかも、このような状況はドラクエIIではよくあったことだよね。IIIでもじゅうぶんありそうなことだと思わないか？

まあ、それだけ戦闘は複雑化したんだけど慣れてしまえばどうってことはないハズ。完全に使いこなそう。



▲「どうぐ」で装備してない武器を選ぶ。



▲そして「そうび」すればOK

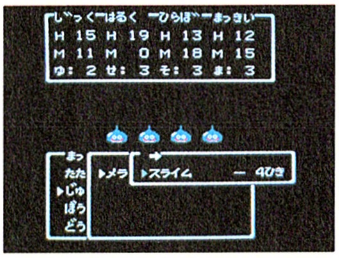




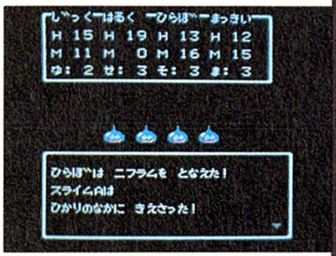
▶こん棒より強いダメージを与えた！

EVENT 3 呪文を使うことがより重要になった！

勇者が魔法を使えること、魔法型のキャラクターの存在というのは、ドラクエIIIがより魔法重視型のＲＰＧになったということを示している。つまり、魔法使い、僧侶には敵をぶっ叩かせないで、魔法を使って攻撃するのがいいということだ。魔法の数は多いけど、その効力はしっかり覚えておきたいね。



◀体力には自信のない魔法使いだけど、呪文の力は超一流。メラでスライムなんか一撃だ！



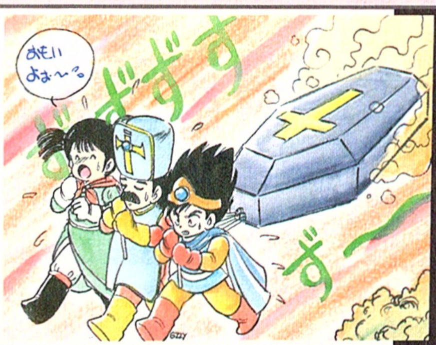
◀僧侶の呪文、ニフラムは敵を攻撃するものではなく、消滅させてしまうものなのだ

EVENT 4 死んじゃうと表示は赤く「しに」に、キャラは棺オケに！

ここは前作といっしょだね。仲間は死んでしまうと、レベル表示は「しに」になり、痛ましい棺オケ姿になってしまう。ドラクエIIとの違いは、それが最大２つなのか３つなのかという点だけ。でも考えてみると勇者が棺オケ３つ引きずっている姿ってのは、２つのときよりはるかにインパクトが強いし、それが遊び人のおねーちゃんだったら、なんかもう、かなりぶっ飛んだ世界だ。

まあ、そんなことはなるべくないようにしたいもんだけど、そんなシチュエーションを楽しんじゃうのもいいかもね。

話しがズレちゃったけど、死ぬのはとても簡単なので、くれぐれも気をつけて戦いにのぞむように!!

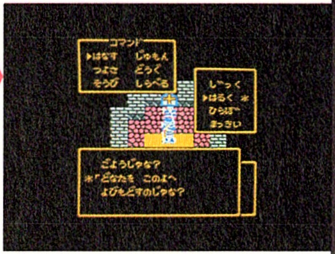




▶ホイミをかける間もなく、戦士はるくは死んでしまった。早く残りをなんとかして教会へ！



▲死んだ者の棺オケはいちばん後ろにやられて、表示は「しに」。まったく情けない戦士である



◀名前の横にある「※」が死んでいる者を表す。これもわかりやすくなっている

EVENT 5 一目でHP、MPの最大がわかるように！

このシステムも改良されて、抜群に良くなったと言えるよね。戦闘終了後、ＨＰが少なくなったんで回復したいと思うとき、最大値と現在値が同時に表示されていれば、どの程度の回復の魔法を使えばいいのかというのがすぐわかる。これを便利で親切と言わずして何と言うんでしょう……！　ちょっと大ゲサだけど、こんな気配りがなされているところにドラクエシリーズの大人気の秘密があるに違いない。やはり、ユーザーの立場がよく考えられてあって、ウレシイ。



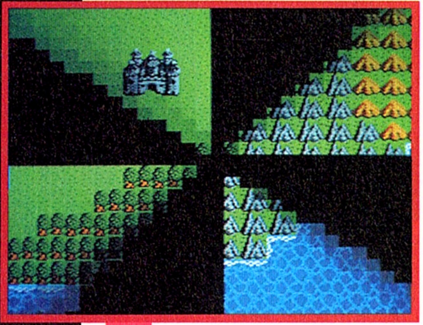
▲上段のウインドウが新しくなった表示部だ。ＨはＨＰ、ＭはＭＰでその横の数値は上が現在値、下が最大値を表わす

CB's VOICE

こうして見ると、戦闘などのシステム改良ってすごく目につくんですよね。単純に考えると、グラフィックがキレイになってもユーザーに不親切じゃしょうがないということなんだよね。やはり、ユーザーが望んでいる使いやすさの向上、という点に目が向くというのは堀井雄二さんをはじめとするドラクエスタッフのいいところなんだよね。感心させられるのみです。

DQIII Report 6 ドラクエIII(スリー)レポート

リアルタイム ドキュメント“ザ・戦闘(バトル)”



戦闘シーンの流れはこのページを見るだけですぐわかる。出会ってから倒すまでの展開を完全にフォロー!

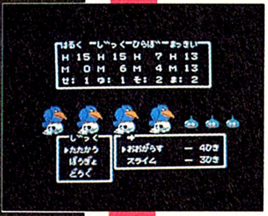
基本的な戦闘システムは前作と同じだけど、操作するキャラクターが増え、敵も増えた分、ややっこしくなってくる。どの敵にはどの程度のダメージを与えたから、次は誰でどんな攻撃をするか、なんてことを同時に考え戦っていかなきゃならない。と書くと、とてもややこしそうだけども、要は慣れることだ。慣れてしまえば、なんとかなってしまうのがこのタイプのゲームの常。ここに戦闘の始まりから、終わりまでを完全な形で再現してみた。どんなものか、自分の目で見てほしい……。



敵出現! 戦闘開始

画面が4分割されて切り変わり、敵の出現を知らせる。大がらす4匹とスライム3匹だ。まずは頭の中で簡単な作戦を立てよう。大がらすを倒すことを先に!

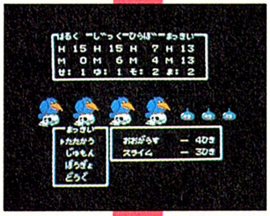


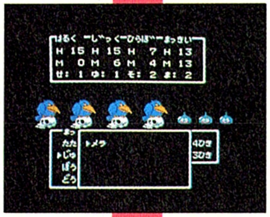




Aへ

A







メラで確実に倒す

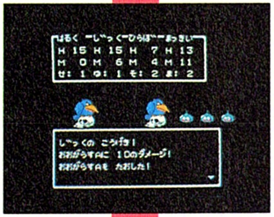
魔法使いの呪文の中ではもっとも弱いメラで、大がらすをやっつける。いくら弱い呪文だからって、一撃で大がらすを倒す程度の攻撃力はあるのだ。でも油断しちゃいけないよ。



Bへ

B









C







Dへ

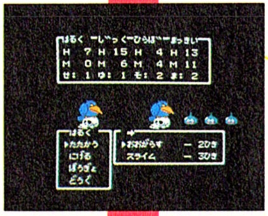


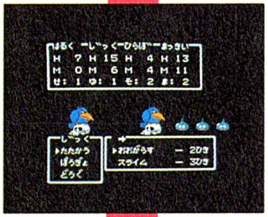
狙われる先頭

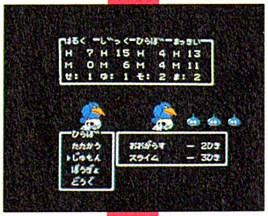
先頭にいるキャラクターはいちばん攻撃を受ける率が高い。常にHPには気をつけていよう。特に敵の数が多いと手を出せずに死ぬことも…!?

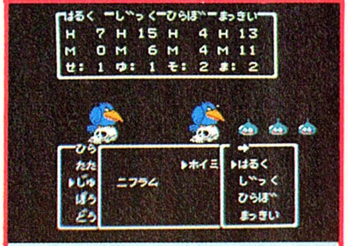
Cへ

D









体力回復も忘れずに

こんな時は、HP(ヒットポイント)の少ない「ひらぼ」より、先頭にいる「はるく」にホイミをかけてあげたい。連続して何発も攻撃を受ける可能性が高いのだから。

ただ、やられてしまう前にホイミがかかるかどうかは運次第だね。

Eへ

E

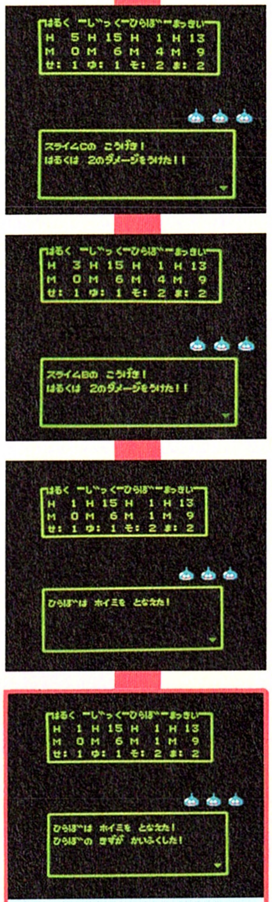
F

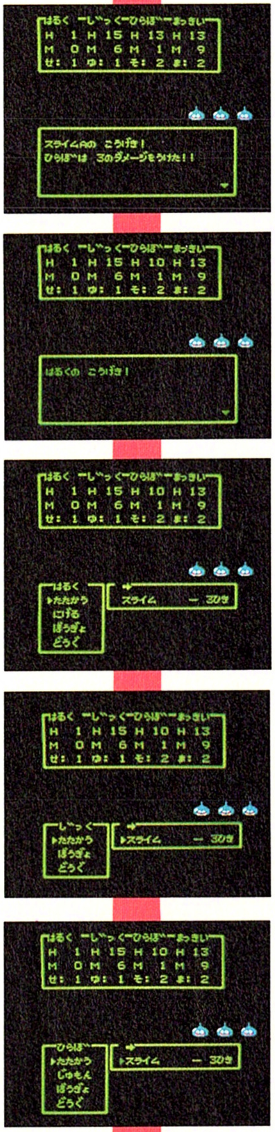
G

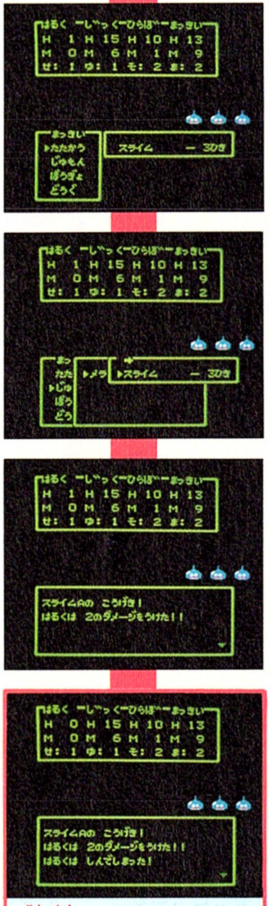
H

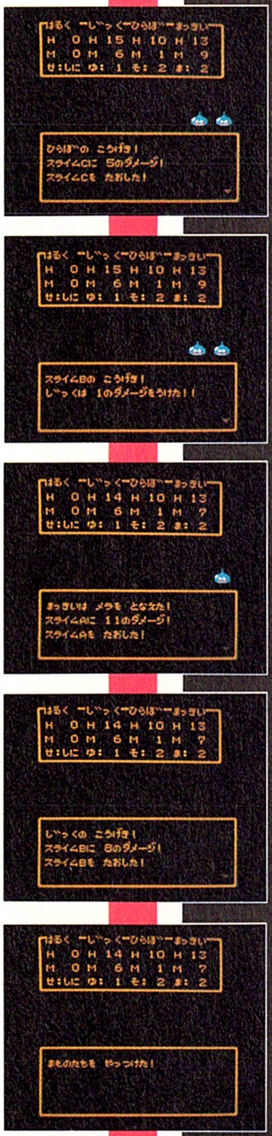
I











緑の表示は危険信号！

ひらぼが危ない！ HPが１しかないぞ。こんなときはホイミをかけたり、薬草を集中させてしまうなどの手が考えられる。どっちにしろやられないように！

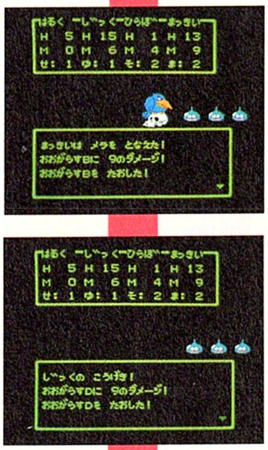
危機一髪……！

なんとかスライムの攻撃をしのぎ、ホイミをかけることができた。でも同じように「はるく」が危ない。急いで誰かホイミをかけてあげないと、スライムにやられちゃうぞ。

善戦むなしく……

あーあ、とうとう死んでしまった。これで全滅させたとしても「はるく」には経験値は入らなくなってしまった。

やはり敵キャラの数が多いと死にやすくもなるもんだ。



Fへ

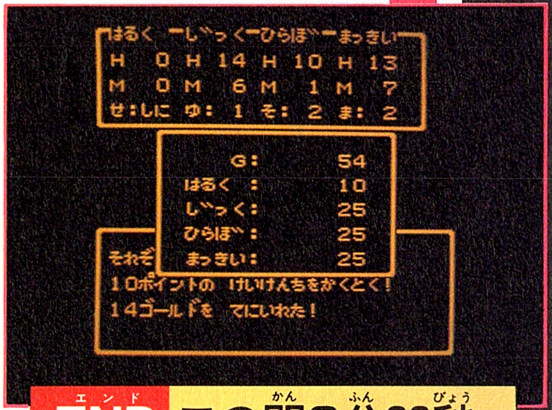
Gへ

Hへ

Iへ

CB's VOICE

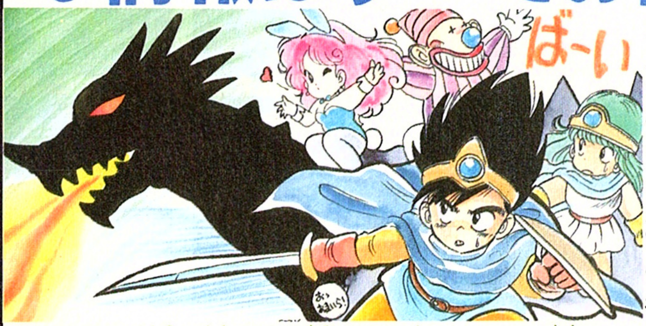
戦闘シーンはドラクエIIIに限らず、このタイプのRPGでは常に大きなウェイトを占める部分だ。戦闘がスピーディだとゲーム全体の進行もスピーディに感じられるし、どんなにシナリオやゲーム性が良くても、戦闘シーンや展開が遅くちゃ、うっとおしい印象を与えてしまう。その辺はさすがにしっかりと計算されてるようで、敵の数が多くてもメッセージの進行が早く、うっとおしさを感じさせない。もうほめたたえるしかないです。やっぱりドラクエIIIはすごいと……！



END この間3分20秒

The next DQIII Report!!

必本は約束する！新たな情報はすべてお伝えすることを！



今回、紹介した情報は、すべて実物のドラクエIIIを見て、写真を撮り、直接取材してきたものだけだ。だから、想像やエニックスからのコメントのみで構成されたものとは一味違う、「より正確なドラクエIII情報」と言えるものである。しかし、その情報はまだアリアハンのごく一部にしかすぎず、あまりにも不鮮明な部分が多い。必本編集部は今回の取材によって浮かび上がってきた謎をここにあげ、その情報は逐一キミたち読者にお伝えすることを約束する！

MYSTERY：王様が君に課した真の使命は…？

スタートしてすぐ城に行くことはわかった。じゃあ、なぜ城に行くのか、どのようなイントロがあるのか、例えばドラクエはいきなり王様と話すところから始まるし、ドラクエIIではローレシア城にひとりの兵士がやってくるところから始まる。このようなイントロがドラクエIIIではどうなっているのか……。

そして、王様の話しにより、勇者の生いたちと使命がわかるんだけど、それはいったいどういうものなのか。はたして、前2作と直接の関連はあるのか？

いちばん最初の盛り上がりだけに、早く知りたいのはやまやまだろうけど、次号で必ずレポートする。待っていてほしい！



◀実は思いもかけないほど、奥の深いストーリーが隠されていたりするのかな？

MYSTERY：なぜ昼、夕方、夜があるのか？何が隠されているのか？

現時点で、時間の経過に関することでわかっているのは、背景の色の変化と、夜になると町中の店は閉まり、教会と宿屋しか開いていないという程度のことだけ。それと、夜は敵の出現率が若干高くなるというのがある。

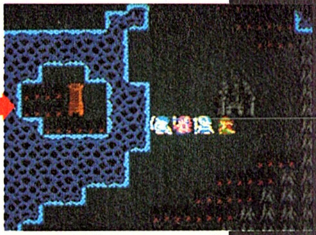


◀城の門で衛兵が通せんぼ。どうやらおとなしく昼になるのを待つしかないようだ

しかし、ただそれだけではあるまい。なぜ、ラナルータなどという昼夜を逆転する魔法があるのか？　現時点では臆測するしかない。この謎が明らかになるにはまだ時間がかかるかも知れないが、必ずやその秘密を解明し、キミたちにお伝えしよう。



▲これは前作の昼とは海の模様がちがっている。あと、塔が大きくなっているかな



▲これは深夜。はっきりと見えるのはキャラクターと、海岸線だけだ

MYSTERY：アリアハン全土の姿は？城の向こうの塔は？

アリアハンの町を出て、すぐ西側にある塔。どうやら洞窟を通って行けるらしいのだが、そこに隠されているものは？　そして、アリアハンから各大陸へはどうやって行くのか、これもいまだに謎である。

謎だらけのドラクエIII。真実の姿はいったいどうなっているのだろうか……？



◀あの洞窟の入口へはどうやって行ったらいいのだろうか？うーん、はやく知りたい！

次号では発売直前！より核心に近づく攻略法をお届けする!!

というワケで、次号はこれらの謎のうち、解けたものと、発売直前の攻略法的な要素をメインにしてキミたちに送ろう。期待してもらって損はさせないぜ！

HOT GAME SCANNER

最新ソフト徹底紹介

ドラクエⅢは確かに楽しみっ!! でも、でもですよ。解き終わった後のムナしさを考えるとゾッとするじゃーありませんか。そのためにもぜひ、新作人気ゲームにはスミからスミまでチェックを入れておきたい。



テクモ／3月下旬発売／¥5500／カセット(1M+1M)

captain TSUBASA

キャプテン翼

やっと完成間近の情報が入ってきた『キャプテン翼』。もう待って待って待ちまくっておりました。あんまり待っていたんで疲れてしまいました。楽しいゲームだといいなあ。

文／田尻　智

ゲームの進め方▲翼の試合スケジュール

第1部 全国中学生サッカー大会

- 1回戦　錦ヶ丘中
- 2回戦　南宇和中
- 3回戦　東一中
- 4回戦　花輪中
- 5回戦　明和東中
- 準々決勝　比良戸中
- 準決勝　ふらの中
- 決勝　東邦中
- 東邦高校との練習試合

ヨーロッパへ

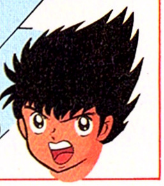
第2部 国際Jrユース大会

予選リーグ出場国

アルゼンチン	スペイン
イタリア	ベルギー
イングランド	ポーランド
ウルグアイ	ポルトガル
カナダ	マレーシア

(この国の中から4ケ国を選択)

- 準々決勝(リーグ成績優秀チーム)
- 準決勝　フランス
- 決勝　西ドイツ



キャプテン翼とは、どういうゲームなのか？

はっきりいって僕がプレイした『キャプテン翼』は完成間近とはいえ、未完成品のゲームだったんで、ディティールについてアレコレいうことは避けたい。だけど、この『キャプテン翼』は、なかなかヘンなソフトだ。完成したら、もっとヘンになって、とんでもなくおもしろいソフトになる可能性を感じた。

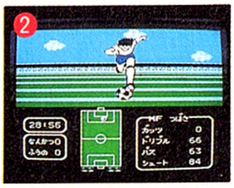
要するに、サッカーゲームを強引に『ドラゴンクエスト』タイプのロールプレイングゲームスタイルでプレイするってモノなのね、これ。翼がサッカーコートをドリブルで驀進してると、敵の選手が現われ取り囲む。そこで『ドラゴンクエスト』みたいにコマンドで誰かにパスしたり、シュートしたりするんだ。アクション性の高いサッカーがロールプレイングゲームみたいになっちゃったという、ミスマッチ感覚が、とてもおもしろいソフトなんだね。登場する人々のセリフ回しも、コミックと同じで、ファンには楽しく、そうでない人にも楽しく笑えるようになってる。

『ドラゴンクエスト』のヒット以来、『ドラクエ』を後追いした似たり寄ったりのソフトがたくさんでているけど、どれも俗っぽい「『ドラクエ』のようなゲームをつくろう」という発想しかなくて、「『ドラクエ』の騎士を桃太郎にしてみました」程度の情けないものばかり。そうじゃなくって、ロールプレイングゲームのジャンル自体が枝わかれしていくような、発想のベクトルを変えたソフトが本当は欲しいのに。

『キャプテン翼』に関してはおそらく「このコミックのおもしろさを充分に活かせるゲームデザインを求めた」結果、あえて『ドラゴンクエスト』的なゲームにしたように思うんだ。それには、他の『ドラクエ』追っかけソフトと微妙にニュアンスの違うゲーム創りの姿勢がある。だから『ドラクエ』的ではあってもゲーム性は全然違うし、『ドラクエIII』の継ぎで『桃太郎伝説』は遊ばれても『キャプテン翼』は代用品にはならないね。



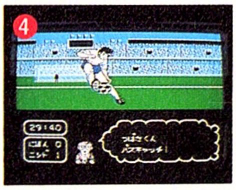
◀ドリブルは、サッカーの基本なんだ



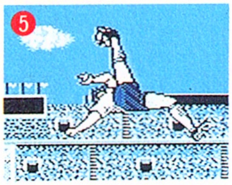
◀ドリブルをすれば先へ進むワケなんだ



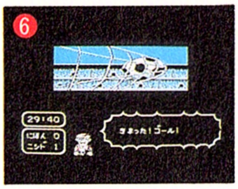
◀敵チームの選手に囲まれてしまったんだ！



◀そういうときはパスすればいいんだ！



◀そして思いっきりシュートをするんだ！



◀シュート！ 南葛の底力を見せてやるんだ

登場キャラクターたち

『キャプテン翼』の登場キャラクター達、似ているけど全員別人なんだ。ファンなら分かるだろう。それぞれに、夏の陽差しのように鋭い個性が光り輝いているんだからさ！


大空翼
夢はワールドカップ優勝さ


岬太郎
ヨーロッパで翼と再会？

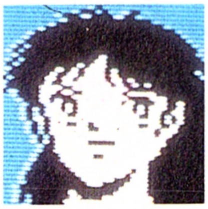

若島津健
ゴールをまもるのは俺だ！


石崎
元気一杯でプレーします!!


シュナイダー
ファイヤーショットが武器


ピエール
芸術的なシュートを披露


日向小次郎
東邦キャプテンの心意気

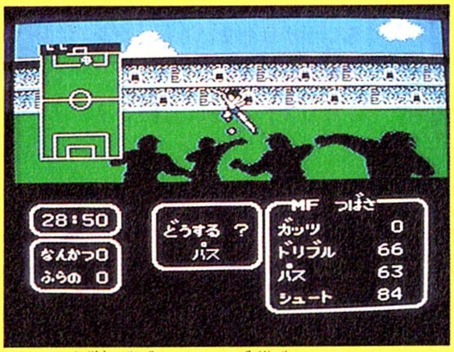

井沢守
南葛フォワードの大黒柱


滝
世界の壁をやぶるんだ!!


早田誠
エース殺しの技で勝負だ！


立花政夫
和夫とのコンビプレイだ


早苗
ハーフタイムで応援します



▲ホラ、情報の整理のしかたがRPGしてるんだよ

さあ！プレイ中の画面の見方はこうだ！

フツーに試合をしている状態では、画面は左の写真のようになっている。左上に映っているのがサッカーコートの全体図で、現在ボールがどの位置にあるのかを表している。中央の"どうする？"はコマンドの選択。これでパスやシュートの選択をする。右下は選手のパラメーターを表示する囲みだ。ここのデータを見ながら戦略をたて、コマンドを指示しよう。

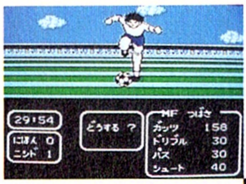
キャプテン翼名場面集

コミックそのままの興奮が、ファミコンソフト『キャプテン翼』で楽しめる。これは実にポイントが高い。翼たちの熱いグツグツと煮えたぎる青春の赤い血潮が、ブラウン管の前に座る僕らにまでかかってきそうだぜ。



試合の進め方…

試合全体の流れは、試合前のミーティングシーン→熱く燃える前半戦→ひと休みのハーフタイム→後半戦の死闘になっている。ミーティングでは、監督が敵チームについての情報をいろいろと教えてくれるんだ。おとなしく聴こう。前半戦は、後々のことを考えてガッツを使い過ぎないようにプレイ。ハーフタイムは、仲間と他愛ないおしゃべりのひとときを過ごす時間だ、ひと休みしよう。そして後半戦は、ゲームが最高に盛り上がるシーンだ。力を出し惜しみしないで、全力を尽くして戦うべし。わかったね。



◀試合は前半戦と後半戦に分けられるのだから、あんまり先走って前半戦でガッツを消耗しすぎないようにしないといかんよ。若者よ



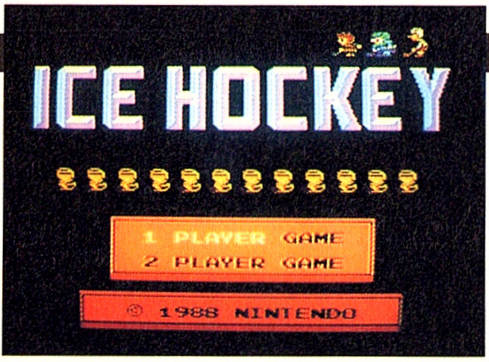
▶なんと完成品では、翼とさなえのラブロマンスの要素もはいるらしいぞ。やったぜ！ これこそ僕達若者の青春そのものじゃないか！ さなえ！



◀ハーフタイムでは、チーム内でいろんなヤツと話すことができるんだ。話せるんだけどゲームには直接の影響はない。オマケなのね

※画面は開発中のもので実際とは異なることがあります

任天堂／1月21日／¥2,500／ディスク(片面)



アイスホッケー



よろこべ!! スポーツ・ゲーム・ファン！ ウインター・スポーツの花形のひとつ、"氷上の格闘技" アイスホッケーの登場だぞ!! この冬は冷たい氷上で、熱く熱く燃えようぜ！

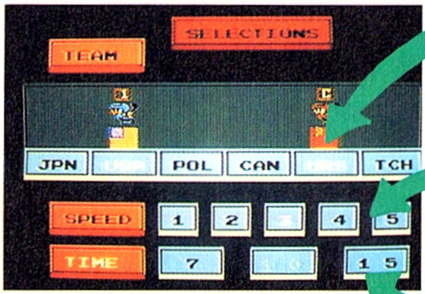


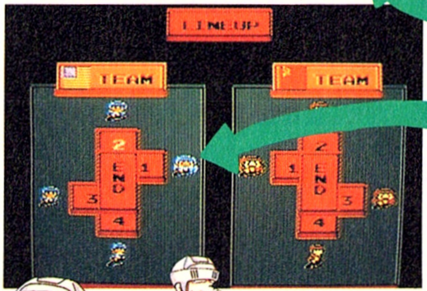
文／ターミネーター辻

男のスポーツの登場だ！ 闘魂よ、燃え上がれ!!

さあ、フェイスオフ！ の前に

アイスホッケーってのはアメリカやカナダじゃ、プロのリーグがあるほど人気のあるスポーツだ。大男たちが一つのパックを奪い合って、リンク狭しと動き回る。ボディチェックやラフプレー、乱闘などアイスホッケーが"氷上の格闘技" と呼ばれるゆえんだ。突進してくる敵をかわし、スケーティングでパックを持ちこむか。それとも、パスでいっきに敵ゴール前にパックを出すか。コイツはホンモノに負けないくらいコーフンさせてくれるゲームだぜ！ アイスホッケーは3ピリオド（バレーボールのセットと同じ意味）で得点を競う。同点の場合はペナルティショット合戦（サッカーのＰＫ戦ね）、それでも同点の場合はさらに延長戦だ。ゲームはフェイスオフ（両チームから1名ずつセンタースポットに出て、パックを奪い合う）でスタートする…その前にゲームの選択をしなくちゃね！





国を選ぶ

ファミコン・アイスホッケーには日本・アメリカ・ポーランド・カナダ・ソビエト・チェコの6ヵ国がエントリー。まず、国を選択だ。

スピードを選ぶ

次はゲームスピードだ。1から5までの5段階で、数が大きいほど速くなる。最初は2くらいがやりやすいみたいだな。

時間を選ぶ

1ピリオドの時間の選択。7・10・15の3種類。これを3倍したのが、1試合の時間だ。

ラインナップを決める

最後はキーパー以外の4人の体格だ。やせている選手・ふつうの選手・太っている選手の3タイプが用意されていて、それぞれ特徴がある。よく考えてチーム編成してくれ。



○太った選手…シュートとチェックでスピードをカバー
○やせた選手…スピードで敵をかわし、一気にゴール前！
○ふつうの選手…攻守にバランスがとれた平均的プレイヤー

正統派のアイスホッケーコントローラー知識

十字ボタン

選手たちの移動とパス・シュートの方向の決定に使うんだ。コントローラーで動かせるのは、光っている選手だぞ。



◀いかに敵ゴール前へパックを持ちこむか、キミの十字ボタンさばきにかかっているのだ

Aボタン

オフェンス（攻撃）ではパスとパックの取り合い、ディフェンス（防御）ではボディチェックとパックの取り合いだ。



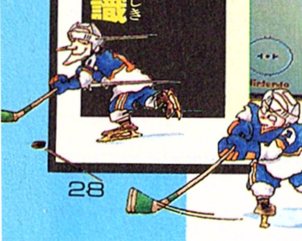
◀パックの奪い合いはAボタン連打！ ゴール前でのパック争いを制することが勝利へ続く道だ!!

Bボタン

オフェンスではシュート（フェイントもできるぞ）、ディフェンスでは動かせる選手の交代とゴール前の守備固め。



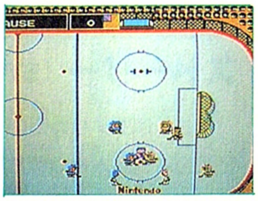
◀ボタンを押している時間によって、シュートのスピードが変わる。チョン押しでフェイントも可



すばやく的確な判断が勝負を決める！



◀アイスホッケーはセンターサークル内でのパックの奪い合い、フェイスオフでゲームがスタートする。緊張の一瞬だ



▶センターラインの手前から敵のゴールラインを越えたパックに敵がさわるとアイシング。味方のゾーンでフェイスオフ

このゲームで重要なのはすばやく的確なヨミ。どうやって敵のゴールまでパックを運ぶか、だれがシュートを打つか。敵の動きを読んでスキをつくのがポイント。パスやフェイントを駆使して、敵のウラをかけ。また、Aボタン連打のパックの取り合いが長引くと乱闘になる。ペナルティ（反則）をとられると一定時間の退場。このときの多人数攻撃をパワープレイとゆーんだ。これは絶対に有利。多く連打した方がペナルティはとられにくい、連射に自信があれば乱闘に持ちこむのも手だ。



◀①から②へパスを出す場合、Aボタンを押すと同時に、十字ボタンの右下を押すのだ



▶すると②へ向かってパスが飛ぶ。このパスが通れば、一気にゴール前。シュートチャンスだ



アイスホッケーの醍醐味満点！氷上の激突



▲試合開始
審判が登場！　高まる緊張、躍る胸!!



▲フェイスオフ
根性だ！　根性でパックを奪え！



▲攻撃開始
パックを取った！　さあ、攻めるぞ



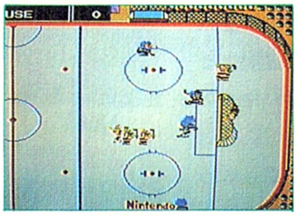
▲センターライン
スケーティングでパックを敵陣へ運ぶ



▲ゴール前
ゴールは目の前、チャンス到来！



▲シュート!!
狙いを定めて、一発決めようぜ！



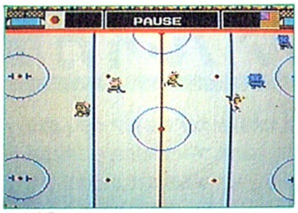
▲ゲット!!
シュートが決まった！　喜ぶ仲間たち



▲ちょっと休憩
荒れたリンクを整備してくれるんだ



▲ボディチェック
体ごと、思いっきりぶちかませ!!



▲勝利
勝利チームはCSで踊りまくるのだ



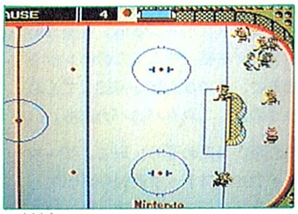
▲同点！
両チームとも決め手がなく同点で終了



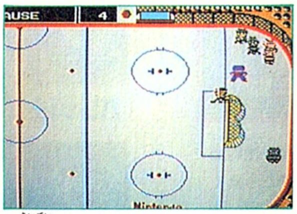
▲ペナルティショット合戦
同点のときは、PS合戦になだれこむ



▲勝負!!
PS合戦はキーパーと1対1の勝負！



▲乱闘!!
これぞホッケーの醍醐味！　だけど…



▲裁定
審判が登場。乱闘を止めて裁定を下す



▲退場
パワープレイのチャンス！　攻めろ!!







カプコン/1月27日発売/未定/ディスク(両面)

GUN SMOKE

ガンスモーク

夕陽とともに西部の勇者が帰ってきた。なみいる凶悪ガンマンどもを2丁拳銃で撃ち倒し、町に平和を取り戻すのだ！ ゲーセンでボクらを狂わせたあのガンスモーク、ここに堂々登場。

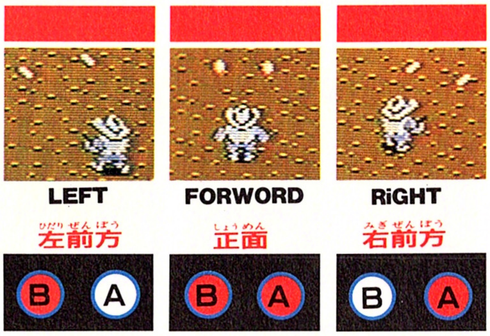
文／ベニー松山

銃口から立ち昇る硝煙、それがガンスモーク

出るぞ出るぞとまあ、ずいぶん前からウワサされていたこのゲームがようやく発売されるのにはワケがある。今やファミコンRPGは出るわ出るわの花ざかり、やれば頭も疲れます。そんな時こそシューティングをやって気分をリフレッシュする。そう、これが理由だ(マジ)。理由はともかくゲームはいたっていいデキなのは何より！ かつての西部時代、銃口の煙をフッと吹き消すガンマンのあの感覚を、今こそファミコンで！

爽快！早射ち2丁拳銃アクション

ガンスモークの面白さはやっぱり、あのやたら出のいい2丁拳銃の早撃ち感覚。ファミコン化で少々不安だったこの"速射感"がバッチリ再現されていて、こりゃもう連射スピードを最高にしたらスティックでやりたくなっちゃうのだ。パパパパパァーと発射される弾丸に悪党たちが次々倒れる姿は、ここしばらく味わえなかったシューティングの爽快感があるぞ！ で、弾の方向は3方向なのだ。



ストーリー (STORY)

ところはアメリカ西部、時代は古き良き開拓時代。人々は新たな土地に夢を求め、西へ西へと開拓の輪を広げていた。この町もそんな開拓民の集まった土地のひとつで、つい先頃まではゴールドラッシュでにぎわう活気ある町だった。しかし今やまさに地獄と化そうとしていた。

というのも、ここで堀り出された金を狙って、アウトローの集団ウィンゲートファミリーがやってきたからだった。毎日のように町を襲っては略奪を繰り返し、逆う者は情け容赦なく処刑する悪党達に、保安官ですら手の出せない始末。もはやこの町も終わりかと思われたその時、夕陽とともに一人のガンマンが現れた。ウィンゲート一味を壊滅させるために……。



タルだ！タルを狙え！由緒正しいプレイ方法

タルを狙え！ というのはビデオゲーム版の時から伝わる正しいプレイ方法。画面上の各所に設置されたタルを撃ち壊すと、中からアイテムがボロボロ出現するのだ。

タル こいつが重要なタル。数発弾丸を撃ちこむと、パッとはじけて中のアイテムが出てくる。場所によって入っているものは決まってるので狙え、狙え。





ハイパーブーツ ガンマンの移動速度が早くなる絶対必要なアイテム。それだけにやたらたくさん出るから心配しないでOKだ。敵はいつも自分を狙って撃ってくる。素早くかわせ！



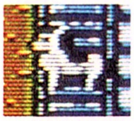
ハイパーライフル 弾丸の射程がのびる必要アイテムの2番手。これもブーツ同様あちこちにあるから、なくなるなんてことはまずない。それにやられたってストックがあるのだ。



バレット 通常弾はいくらでも使えるんだけど、特殊な武器(次ページ参考)を使う時には弾丸が必要。そこでこのバレットを取ると、その特殊弾を保給してくれちゃうのだ。これもバカバカ出る。



ガイコツ 縁起の悪い外見の通り、取るとブーツとライフルのストックが減らされてしまう必負アイテム。でもアイテムはたくさん出現するし、敵弾を避けるためなら取っちゃったってかまわない。



白馬サンダーボルト これを取ると後方からパカランパカランと白馬が駆けてきて、自動的に馬上の人になれる。馬に乗ってもガンマンの攻撃力や動きには変化がなく、そのまま馬が敵からのダメージを3まで耐えてくれるスグレモノ。



砂金袋 砂金のつまった袋で1個につき500ポイント手に入る



赤ヤシチ カプコンおなじみのヤシチ。赤はウレシイ1UPだぜ！



青ヤシチ 青は数秒間の無敵アイテム。ちょっと短い天下だなあ。

町の人からは強力ウェポンを！手配書だって手に入る

強制タテスクロールの画面上には時々町の人たちが待っていて、４種類の強力な銃器や白馬サンダーボルド、バレットにかなり高いけど各ステージボスの手配書を売ってくれる。武器は弾に制限があるものの、格段に戦闘力が上がるから買っておくとラクだ。でも使ってる時に死ぬとその武器はなくなるのだよ。

町の人々を見つけたらその場所に突っこむだけで場面が切り替わる。この人たちには弾は当たらないから、殺しちゃったらマズイ、なんて心配は御無用だぞ。で、この人たち「私たちはあんたの味方だよ」といっときながら、やけに高い金をとる。タダでくれっての。







◀これが凶悪ボスの手配書。人からも買えるけど、各面のどこかに８発撃ちこむと現れる。これを持ってないといつまでも同じ面をスクロール。

ショットガン

PRiCE 6000

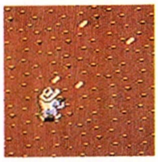
同時に５発の弾を90°の扇状に撃ち出す。連射性は低いけど真横の敵にも当たるのが便利。弾ストックは120。



マシンガン

PRiCE 10000

ボタンを押しっぱなしで高速連射。400発までストックできるものの、連射機能があればこんなものいらね。



マグナム

PRiCE 20000

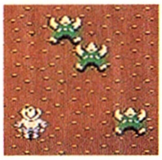
発射速度が少し遅く、貫通性があるおかげで連射性も悪いけど、なんといってもボスに効果アリ。ストックは100。



スマートボム

PRiCE 20000

高いし１発しか持てないけど、ここにセットしておけば一度だけ命を救ってくれ、画面上の敵は全滅するのだ。



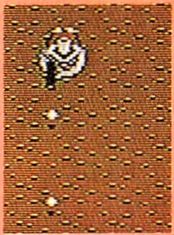
これがウィンゲートファミリーだ

BANDIT BILL [POW-4]

武器 RIFLE　賞金 $10000

一番手はこの俺、山賊ビル様だ。武器はただのライフルだが、俺の正確な射撃にはハデな銃は必要ねえのさ。ま、俺がいる限りこの街は通り抜けられやしないぜ。

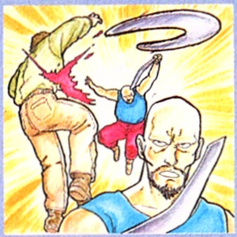


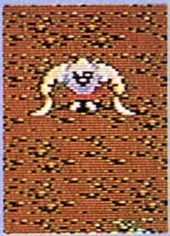


CUTTER [POW-4]

武器 BOOMERANG　賞金 $12000

ピストルで相手を倒すなんざ面白くも何ともねえよなあ。その点俺様の武器はダブルブーメラン。お前がどうあがいても、コイツでスッパリ真っぷたつよ。



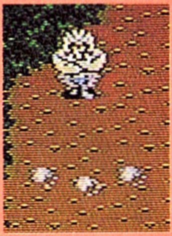


DEVIL HAWK [POW-5]

武器 FIREBALL　賞金 $25000

アワワワワ……（口を手で押さえましょう）この土地はみなインディアンのもの。白人はみな私の魔術・ファイヤーボールで焼け死ぬよい。ぐはっぐはっぐはっ。



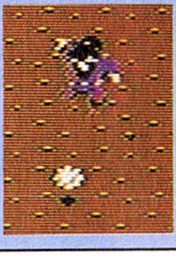


NINJA [POW-5]

武器 DARTS　賞金 $20000

俺は日本からやってきた抜け忍だ。といっても西洋人にはわかるまいな。一つだけ忠告しておくが俺と戦っても貴様に勝ち目はない。爆裂手裏剣の的になるのみ。





FATMAN JOE [POW-6]

武器 BOMBGUN　賞金 $20000

ガハハハハ、この俺様こそウィンゲートの一の子分、ファットマンジョーだ。けちな賞金稼ぎのピストルなんざ鋼の鎧で弾き返して、ボムガンをくらわせてやる。

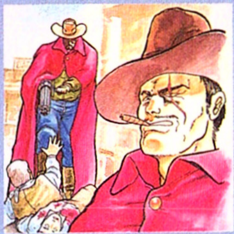


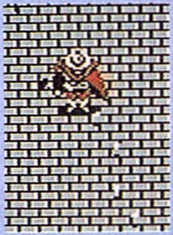


WINGATE [POW-6]

武器 MACHINEGUN　賞金 $30000

俺の部下どもを全て倒すことができても、お前は絶対に俺を倒せはしないだろう。俺は不死身だからな。要塞まできたところでマシンガンのエジキよ。





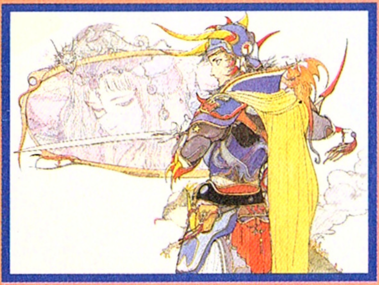


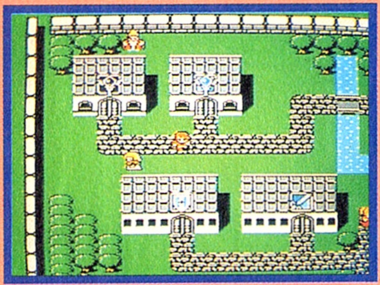
任天堂 ファミリー コンピュータ™
スーパー忍者アクションゲーム
赤影参上
時は戦国、群雄割拠の時代。栄の町の富を手中に収め、
悪の一大王国をつくろうとする謎の教団「金目教」があらわれた。
信長の密命を受け、栄の町を守り、金目教の本拠地「金目像」を倒し、
教祖幻妖斎の潜む「幻魔城」を破壊すべく、
「影一族」の若き忍者「赤影」が、今立ちあがる。
仮面の忍者
赤影（あかかげ）
東映動画より4月発売予定 希望小売価格 5,300円 1メガROM使用
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区5-17-11白鳳ビル ©光プロ・NTV・東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
画面の写真は開発中のものです。

困った時はQ&A あなたの質問に答えます

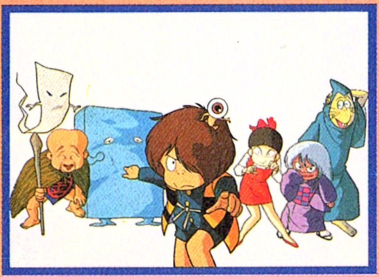
Q&A OTASUKE

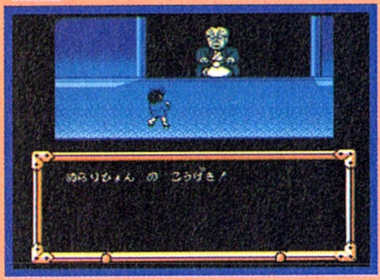
ファイナル ファンタジー





ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦





今回のQ&Aは去年の暮れに発売された人気RPG、ファイナルファンタジーとゲゲゲの鬼太郎2の2本。どちらも発売されて約1ヵ月。今がゲームの旬!?ゲームは新しいうちにクリアするのが正しい遊び方…かどうかはともかく、完全なデータ+よく分かる解説で今回も徹底的にQ&Aだ!!



ファイナルファンタジー

昨年のRPGブームをしめくくる、完成度ナンバー1のファイナルファンタジー。難易度は中レベルだが、その素直なゲーム展開は好感が持てる。とはいえ、そこは天下のRPG。基本ができてなければ、当然クリア不可能だぞ。

スクウェアー	¥5,900
カセット(バッテリーバックアップ付)	
©1987 SQUARE	

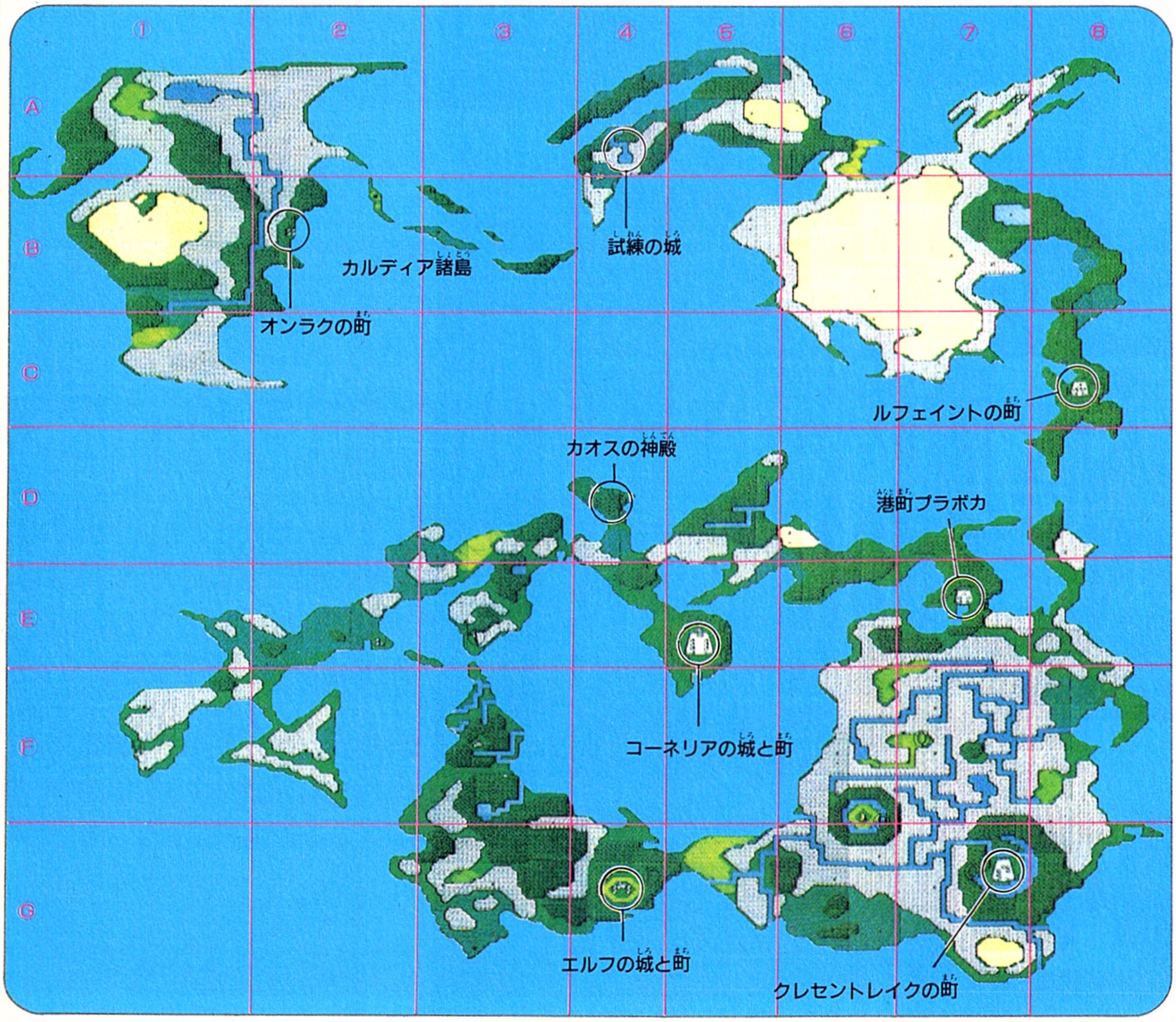
回答者 S-MAN

Q 遠くへ冒険しに行きたいのですが、強い敵にやられてしまいます。敵の出現場所を教えてください。

A 出現場所も大事だけど、敵の特性も知っておいたほうがいいね。

F・Fは、凝ったグラフィックと、マイキャラの攻撃バリエーションが豊富だから、敵とのバトルシーンもおもしろいよね。だけど、いっつもやられっぱなしじゃ、楽しみも半減しちゃう。相手の特徴を良く捉えて、弱点を見極めた頭能プレイも大切だってことだね。

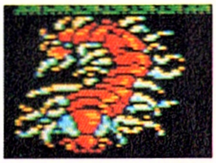
まあ、それにしても、初めから強いのがわかってるなら、ムリに戦わずに避けて通るってのも、ひとつの手かもしれないな。というわけで、まずは出現場所の徹底研究だ。自分が現在いる場所を確認しながら、そこではどんな敵が出現するのかを研究しておこうぜ！





自分の現在地を確かめるのには、マップモードを利用しよう。Ⓑと(SL)を押せば、マップ画面が見れるんだよ









出現場所データ

前ページのマップは、敵の出現区域別に区切ってあるんだ。傾向としては、やはりコーネリア（スタート地）を中心に、だんだん外へ行くに従って、強敵が出現するっていう感じだな。そして、敵は必ずしも1匹（1種類）で出現するとは限らない。複数の場合や、何種類かセットの場合もあるから、注意しろよ。

場所	モンスター名
A-①	トロル、ワイバーン、ヒルジャイアント、リザード、ヒドラ、オチュー
A-②	トロル、ワイバーン、ヒドラ、オチュー、ヒルジャイアント、リザート
A-③	ヒルジャイアント、リザート、サンドウォーム、ウェアタイガー、バジリスク
A-④	スフィンクス、ウェアタイガー、サーベルタイガー、キティータイガー、ウィルム、バジリスク、レモラーズ
A-⑤	スフィンクス、ウェアタイガー、サーベルタイガー、キティータイガー、バジリスク、ウィルム、レモラーズ
A-⑥	ヒルジャイアント、リザード、サンドウォーム、ウェアタイガー、バジリスク
A-⑦	トロル、ワイバーン、ヒドラ、オチュー、ヒルジャイアント、リザード
A-⑧	トロル、ワイバーン、ヒドラ、オチュー、ヒルジャイアント、リザード
B-①	デザートバレッテ、サーベルタイガー、キティータイガー、ヘルハウンド、オーガメイジ、ウィルム、レモラーズ
B-②	トロル、ワイバーン、ヒドラ、オチュー、ヒルジャイアント、リザード
B-③	ウィルム、オチュー、マンティコア、バレッテ、ウィルム
B-④	スフィンクス、ウェアタイガー、サーベルタイガー、キティータイガー、バジリスク、ウィルム、レモラーズ
B-⑤	スフィンクス、ウェアタイガー、サーベルタイガー、キティータイガー、バジリスク、ウィルム、レモラーズ
B-⑥	デザートバレッテ、アロザウルス、ワイバーン、バレッテ、サンドウォーム、チラノザウルス
B-⑦	デザートバレッテ、アロザウルス、ワイバーン、バレッテ、サンドウォーム、チラノザウルス
B-⑧	ミノタウロゾンビ、トロル、ヒルジャイアント、ウインターウルフ、アロザウルス、ワイバーン
C-①	デザートバレッテ、サーベルタイガー、キティータイガー、ヘルハウンド、オーガメイジ、ウィルム、レモラーズ
C-②	デザートバレッテ、サーベルタイガー、キティータイガー、ヘルハウンド、オーガメイジ、ウィルム、レモラーズ
C-④	ウィルム、オチュー、マンティコア、バレッテ
C-⑥	デザートバレッテ、アロザウルス、ワイバーン、バレッテ、サンドウォーム、チラノザウルス
C-⑦	デザートバレッテ、アロザウルス、ワイバーン、バレッテ、サンドウォーム、チラノザウルス
C-⑧	ミノタウロゾンビ、トロル、ヒルジャイアント、ウインターウルフ、アロザウルス、ワイバーン
D-④	スケルトン、ブラックウィドウ、ゴブリンチーフ、クレイジーホース、ギガースウォーム、クレイジーホース、ゴブリン、ゴブリンチーフ
D-⑤	スケルトン、ブラックウイドウ、ゴブリンチーフ、クレイジーホース、ギガースウォーム、クレイジーホース、ゴブリン、ゴブリンチーフ
D-⑥	ウルフ、ウォーグウルフ、コブラ、ギガースウォーム、オーガ、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ
D-⑧	ミノタウロゾンビ、トロル、ヒルジャイアント、ウインターウルフ、アロザウルス、ワイバーン
E-②	トロル、レイス、タランチュラ、トロル、ミノタウロス、ヒルジャイアント、マミー、オーカーゼリー、タランチュラ、アースエレメント
E-③	ウルフ、ウォーグウルフ、コブラ、ギガースウォーム、オーガ、オーガチーフ、オーガ
E-④	ウルフ、ウォーグウルフ、コブラ、ギガースウォーム、オーガ、オーガチーフ、オーガ
E-⑤	ゴブリンチーフ、ウルフ、クレイジーホース、ゴブリン、ゴブリンチーフ
E-⑥	リザード、ギガースウォーム、クレイジーホース、オーガ、ゴブリンチーフ、ウルフ、ウォーグウルフ、ゴブリン、ウルフ、ウォーグウルフ、ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ギガースウォーム、オーガ
E-⑦	リザード、ギガースウォーム、クレイジーホース、オーガ、ゴブリンチーフ、ウルフ、ウォーグウルフ、ゴブリン、ウルフ、ウォーグウルフ、ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ギガースウォーム、オーガ
E-⑧	リザード、ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ゾンビ、グール、ウルフ、ウォーグウルフ、オーガ、ウェアウルフ、タランチュラ
F-①	グール、ガスト、シャドウ、オーガ、ハイエナドン、キティータイガー、タランチュラ、ブラックウィドウ
F-②	グール、ガスト、シャドウ、オーガ、ハイエナドン、キティータイガー、タランチュラ、ブラックウィドウ
F-③	グール、ガスト、シャドウ、オーガ、ハイエナドン、キティータイガー、タランチュラ、ブラックウィドウ
F-④	ウルフ、ウォーグウルフ、コブラ、ギガースウォーム、オーガ、オーガチーフ、オーガ
F-⑥	コブラ、タランチュラ、ウルフ、ウォーグウルフ、ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、オーガ、ウェアウルフ
F-⑦	ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ガスト、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ、サソリ
F-⑧	ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ガスト、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ、サソリ
G-③	ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ガスト、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ、サソリ
G-④	ウルフ、ウォーグウルフ、コブラ、ギガースウォーム、オーガ、オーガチーフ、オーガ
G-⑤	ウルフ、ウォーグウルフ、コブラ、ギガースウォーム、オーガ、オーガチーフ、オーガ
G-⑥	ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ガスト、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ、サソリ
G-⑦	アンクヘッグ、アナコンダ、サソリ、トロル、ミノタウロス、サソリ、ミノタウロス
G-⑧	アンクヘッグ、アナコンダ、サソリ、トロル、ミノタウロス、サソリ、ミノタウロス
H-③	ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ガスト、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ、サソリ
H-④	ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ガスト、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ、サソリ
H-⑤	ウルフ、ウォーグウルフ、コブラ、ギガースウォーム、オーガ、オーガチーフ、オーガ
H-⑥	ゴブリンチーフ、ウェアウルフ、ガスト、ウォーグウルフ、ウルフ、オーガチーフ、オーガ、サソリ
H-⑦	アンクヘッグ、アナコンダ、サソリ、トロル、ミノタウロス、サソリ、ミノタウロス
H-⑧	アンクヘッグ、アナコンダ、サソリ、トロル、ミノタウロス、サソリ、ミノタウロス

※表内、アルファベットと数字（例Ⓐ－①）は左ページのマップ上の位置を示します。

敵キャラ全データ

ここでデータを紹介する敵キャラは、ボス以外の全ザコキャラ118種類だ。各キャラの特徴を良く研究して、スムーズに戦おう。(使ってくる魔法は、欄外を参照しておくれっ!)

モンスター名	HP	経験値	ギル	魔法	使う魔法	特性	種別	弱点	無効果	通常効撃
カイゾク	6	40	40							8～16
ゴブリン	8	6	6				ジャイアント			4～8
スケルトン	10	9	3				アンデット	炎	死、毒 等	10～20
ビッグアイ	10	42	10	○		マヒ	水中	稲妻	地震、炎	4～8
ゴブリンガード	16	18	18				ジャイアント			8～16
ウルフ	20	24	6				ウェア			8～16
ゾンビ	20	24	12				アンデット	炎	マヒ、地震 等	10～20
グリーンスライム	24	84	20			毒		冷気炎	地震、死 等	1～2
ブラックウィドウ	28	30	8							10～20
サハギン	28	30	30				水中	稲妻	地震、炎	10～20
ピロリスク	44	423	500	○		死		冷気	地震、炎	20～40
グール	48	93	50			マヒ	アンデット	炎	死、眠り 等	8～16
パイレーツ	50	60	120						地震	14～28
シャドウ	50	90	45			暗闇	アンデット		死、マヒ 等	10～20
コカトリス	50	186	200			石			地震	1～2
ワイト	52	150	150			マヒ	アンデット	炎	冷気、毒 等	20～40
ガスト	56	117	117			マヒ	アンデット	炎	死、石 等	8～16
コブラ	56	123	50			毒	ドラゴン			6～12
ギガースウォーム	56	63	15					炎		17～34
クレイジーホース	64	63	15							10～20
タランチュラ	64	141	50			毒				5～10
サハギンチーフ	64	105	105				水中	稲妻	地震、炎	15～30
ウェアウルフ	68	135	67			毒	ウェア			14～28
メデューサ	68	699	699	○		石化				20～40
ウォーグウルフ	72	93	22				ウェア			14～28
グレイウーズ	76	255	70					稲妻	冷気、石 等	30～60
オーカーゼリー	76	252	70					冷気炎	稲妻、マヒ 等	32～64
アナコンダ	80	165	50				ドラゴン			22～44
ガーゴイル	80	132	80				魔法		地震	12～24
マミー	80	300	300			眠り	アンデット	炎	冷気、毒 等	30～60
ピスコディーモン	84	276	300						炎、冷気 等	30～60
サソリ	84	225	70			毒				22～44
クロウラー	84	186	200			マヒ				1～2
レイス	86	231	231			マヒ	アンデット	炎	冷気、マヒ 等	22～44
ウインターウルフ	92	402	200	○		吹雪	ウェア	炎	冷気	25～50
リザード	92	153	50				ドラゴン			18～36
ピラニア	92	240	20					稲妻	地震、炎	22～44
ホーンドデビル	94	387	387	○	④⑮⑯		魔法		冷気、炎 等	10～20
アースメデューサ	96	1218	1218	○		石化	魔法	炎	地震、冷気	11～22
オーガ	100	195	195				ジャイアント			18～36
ダークウィザード	105	1095	1095	○	⑧⑯⑰㉕㉗		魔法			26～52
ガーランド	106	130	250							15～30
ラクシャーサ	110	603	800	○	②③⑪～⑱				冷気、炎 等	20～40
マインドフレアー	112	822	999	○		死				1～2
スペクター	114	432	432			マヒ	アンデット	炎	死毒 等	40～80
シャーク	120	267	66				水中	稲妻	地震、炎	22～44
ハイエナドン	120	288	72							22～44
オーガチーフ	132	282	300				ジャイアント			23～46
キティータイガー	132	438	108							22～44
ホワイトダイル	142	1890	2000				ドラゴン	稲妻	地震、炎	56～112
ブラッディボーン	144	378	378				アンデット	炎	死、マヒ 等	26～52
オーガメイジ	144	723	723	○	①～⑤		ジャイアント		地震	23～46
ウミサソリ	148	639	300			毒	水中	稲妻	地震、炎	35～70
バンパイア	156	1200	2000	○		マヒ	アンデット	炎	冷気、眠り 等	76～152
ブラックプリン	156	1101	900			毒		炎	死、石 等	49～98
ウェアタイガー	160	780	780			毒	ウェア			30～60
ビホルダー	162	3225	3225	○	③④⑥～⑪	死	魔法		地震	30～60
ミノタウロス	164	489	489							22～44
マンティコア	164	1317	650	○		毒			地震	22～44

モンスター名	HP	経験値	ギル	魔法	使う魔法	特性	種別	弱点	無効果	通常効撃
アストス	168	2250	2000	○	③⑧⑨⑮㉖					26～52
レッドピラニア	172	546	46							37～74
クレイゴーレム	176	1257	800	○	㉒	毒	魔法		死、毒 等	64～128
ゴースト	180	990	990				アンデット	炎	マヒ、眠り 等	93～186
ファイアヒドラ	182	1215	400	○		炎	ドラゴン	冷気	炎	20～40
クロコダイル	184	816	900					稲妻	地震、炎	42～84
トロル	184	621	621					炎		24～48
キングマミー	188	984	1000			眠り	アンデット	炎	死石 等	43～86
デスナイト	190	2700	3000	○	⑥⑭㉓㉔		魔法		死、眠り 等	55～110
ヘルハウンド	192	1182	600	○		炎		冷気	炎	30～60
バジリスク	196	1977	658	○		石化	ドラゴン			30～60
ダークファイター	200	3420	3420	○	⑭㉑㉘～㉝		魔法			40～80
ナイトメア	200	1272	700	○		鼻息	魔法	冷気	炎、石 等	30～60
ガーディアン	200	1224	400			マヒ			死、石 等	25～50
ホワイトドラゴン	200	1701	2000	○		吹雪	ドラゴン	稲妻炎	地震、冷気 等	53～106
サーベルタイガー	200	843	500							24～48
サンドウォーム	200	2683	900	○		地震			地震	46～92
ストーンゴーレム	200	2385	1000	○	⑪		魔法		稲妻、石 等	70～140
サハギンプリンス	204	882	882				水中	稲妻	地震、炎	47～94
オチュー	208	1224	102			毒		稲妻	地震、炎	20～40
ヒドラ	212	915	150				ドラゴン			30～60
ワイバーン	212	1173	50			毒	ドラゴン		地震	30～60
シートロル	216	852	852				水中	稲妻	地震	40～80
アンクヘッグ	222	1194	300			毒				39～78
ミノタウロゾンビ	224	1050	1050				アンデット	炎	冷気、毒 等	40～80
シースネイク	224	957	600				水中	稲妻	地震、炎	35～70
スフィンクス	228	1160	1160						地震	23～46
ヒルギガース	240	879	879				ジャイアント			38～76
レッドドラゴン	248	2904	4000	○		炎	ドラゴン	冷気毒石	地震、炎	75～150
バレッテ	256	1428	300							60～120
ウィルム	260	1218	502				ドラゴン		地震	40～80
ブラックナイト	260	1263	1800							44～88
ドラゴンゾンビ	268	2331	999			マヒ	アンデッド	炎	地震、石 等	56～112
ファイアー	276	1620	800					冷気	炎、死 等	50～100
ラーヴァウォーム	280	1671	400					冷気	地震、炎	50～100
アースエレメント	288	1536	768					炎	稲妻、冷気 等	66～132
ファイアリザード	296	2472	1200			炎	ドラゴン	冷気	炎	31～62
ウォーター	300	1962	800					冷気	マヒ、死 等	69～138
キメラ	300	2064	2500	○		炎	ドラゴン	冷気	地震、炎	30～60
バンパイアロード	300	2385	3000	○	⑤⑨⑩⑮⑲	マヒ	アンデット	炎	冷気、死 等	90～180
ファイアギガース	300	1506	1506				ジャイアント	冷気	炎	73～146
ディープアイ	304	3591	3591	○		マヒ	水中	稲妻	地震、炎	30～60
アイアンゴーレム	304	6717	3000	○		死	魔法		死、マヒ 等	93～186
レモラーズ	320	2244	1000					冷気炎		73～146
アイスギガース	336	1752	1752				ジャイアント	炎	冷気	60～120
ホワイトシャーク	344	2361	600				水中	稲妻	地震、炎	50～100
ネオチュー	344	3189	500			毒				35～70
ゴーキメラ	350	4584	5000	○		石化	ドラゴン	冷気	地震、炎	40～80
グリーンドラゴン	352	4068	5000	○		毒ガス	ドラゴン	冷気	地震	72～144
デザートバレッテ	352	2610	1							98～196
ウォーターナーガ	356	2355	2355	○	②～④⑨⑳	毒	水中	稲妻	地震、炎	9～18
エアエレメンタル	358	1614	807						毒、石 等	53～106
デスビホルダー	360	1	1	○	④⑦～⑭	死	アンデット	炎	死、マヒ 等	120～240
ソルジャー	400	4000	2000					稲妻	冷気、炎 等	102～204
スピリットナーガ	420	3489	4000	○	①②⑯⑰㉑	毒				7～14
パープルウォーム	448	4344	1000						地震	65～130
ブルードラゴン	454	3274	2000	○		稲妻	ドラゴン	炎	地震、稲妻	92～184
アロザウルス	480	3387	502				ドラゴン			65～130
チラノザウルス	600	7200	600				ドラゴン			115～230

使う魔法…①ブリンク ②ダクネス ③スリプル ④ホールド ⑤ブリザラ ⑥キル ⑦ブレイク ⑧デス ⑨サンダラ ⑩ブラナ ⑪スロウ ⑫ストップ ⑬デジョン ⑭デスペル ⑮ファイラ ⑯ファイア ⑰サンダー ⑱ケアル ⑲バファイ ⑳シェイプ ㉑ヒーラ ㉒ヘイスト ㉓フレイア ㉔ブライン ㉕クラウダ ㉖ラスロウ ㉗スタン ㉘バオル ㉙ラヒーラ ㉚プロテア ㉛インピア ㉜ケアルガ ㉝ケアルダ

Q エルフの城まで来たのですが、王子の眠りを覚ます方法がわかりません。どうすればいいのですか？

A どんな病気でも治してしまう薬を作れる人がいるんだ。マトーヤといって、洞窟に住んでいるんだよ。

魔女マトーヤのうわさは、エルフの城の人が話してくれたはずだ。そして、マトーヤが住んでいる場所は、コーネリアの町で聞けるんだよ。そう、コーネリアの北の洞窟だね。だけど、マトーヤのところへ行っても、最初は薬をくれないんだ。マトーヤは、水晶の目がないと、目が見えないからだ。薬を手に入れるには、まず水晶の目を見つけ出さないとね。水晶の目は、どうやら誰かに盗まれてしまったらしいんだ。その犯人が持っていることは確か。一体誰が…。そいつは、西の城にいるアストスなんだ。ただしアストスは、そう簡単には正体を現さない。なにせ、エルフを支配するために、水晶の目とクラウンを手に入れようとしているんだから。さあ、だんだんわかってきたでしょ。ここからは、箇条解説にして、さらに詳しく説明しちゃおう。

❶沼の洞窟でクラウン入手

アストスがいる西の城へ行くとわかると思うけど、西の城へ1度目に行ったときには、ふつうの人がいるんだ。この人は、クラウンを欲しがっているから、取りに行ってやろう。



◀沼の洞窟へ行って、クラウンを手に入れよう。地下3Fの宝箱の中に、クラウンが入ってるよ

❷西の城でアストスを倒す

クラウンを手に入れたら、また西の城へ戻ってくるんだ。すると、アストスは正体を現わすぞ。そこでアストスを倒して、水晶の目を手に入れるんだ。なかなか手強い相手だぞ。



◀正体を現したアストス。こいつは、マトーヤばあさんの水晶の目を盗んだ犯人なんだぜ！

❸マトーヤばあさんから薬を

水晶の目が手に入ったら、さっそく水晶の目の持ち主のところへ行こう。そう、洞窟に住むマトーヤばあさんのとこだ。そこで、水晶の目を取り戻したお礼に、薬をくれるよ。



◀マトーヤばあさんは、水晶の目がないと、目が見えないんだ。目を見えるようにしてあげよう

❹エルフの王子を目覚めさせる

そして、何にでも効く薬（この場合は目覚め薬だよね）をもらったら、エルフの王子のもとへ。これで、5年間もの眠りから目覚めた王子は、伝説に従って、神秘の鍵をくれる。



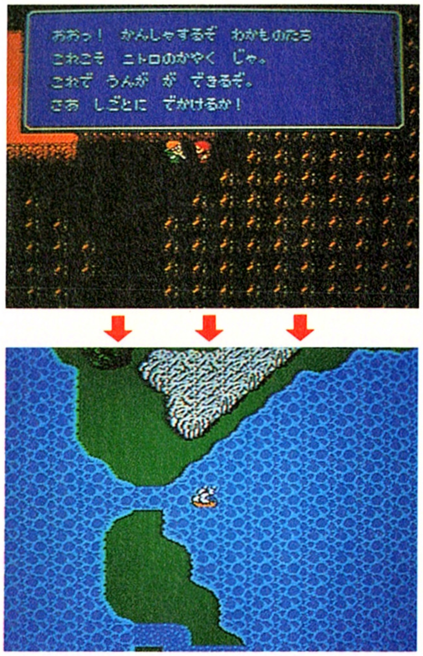
◀これで、封印されていた宝物庫の扉の鍵を開けられる、神秘の鍵が手に入ったわけ。よかったね。

Q プラボカの港町で船を手に入れて、船で行けるところは全て行ったのですが、西の海へは行けません。

A となると、ドワーフの村へ行ってないんだな。ドワーフのネリクじいさんに会わなくちゃダメだぜ！

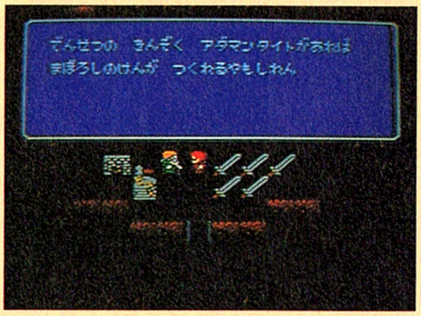
いくら船を手に入れたって、西の海へ渡らなければ、一向にゲームは進まないよ。西の海に渡るためには、運河を開かなくちゃいけないんだ。だけど、運河を掘れる人はただひとり、ドワーフのネリクじいさんなんだ。ドワーフの村については、エルフの城の中で情報が聞けたはずだぞ。だけど、ただ手ブラで会いに行っても、ネリクじいさんの困ってる姿を見に行くだけだよ。そう、運河を掘るために必要な火薬、ニトロの火薬を持っていかなくちゃ。ニトロの火薬は、コーネリアの宝物庫に保管されてるから、すぐ取りに行こう。

宝物庫（最初の城だよ）の中から、ニトロの火薬を手に入れて、ネリクじいさんのところへ行けばいいんだ



おまけ サービス情報
伝説の金属はどこに！

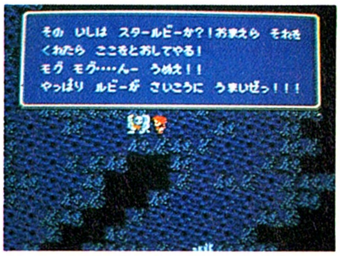
ドアーフの村には、鍛冶屋のスミスっていう人がいるんだ。この人に、伝説の金属アダマンタイトを持っていけば、幻の剣エクスカリバーを作ってくれる。だけど、アダマンタイトは、はるか彼方の天空の城にあるんだよ。先へ進んで、アダマンタイトを入手したら、再びドアーフの村へ戻ってスミスに会おうね。



Q 巨人の峠へ行ってみたのですが、なぜか道を通してくれません。この先には何か秘密があるのですか?

A もっちろん秘密はあるよ。だけど、どうして巨人の峠から先へ行かなくちゃならないのか考えてみて。

巨人の峠の先には、賢者のサーダじいさんが住んでいるんだ。だけど、なぜサーダじいさんに会わなければならないのか。それには、まずアースの洞窟へ行って、理由を知ることだね。というのも、アースの洞窟には、地下3Fにバンパイヤがいて、こいつを倒すことが第1の目的なんだ。そして、第2の目的は、大地を腐らせている真の悪、土のカオスのリッチを倒すこと。しかし、リッチは地下5Fにいる。地下3Fよりも下へ進むには、階段を見つけなければ行けないんだ。なぜ階段が隠されてるかって? それは、邪悪の力を秘めた石盤で、階段を封印してしまい、光の戦士たちを寄せつけなくするためなんだ。そこでサーダじいさんの助けが必要になるわけ。サーダじいさんから授かる土の杖でしか、邪悪な封印を解くことができないからね。だから、まずバンパイヤを倒してスタールビーを入手して、それから巨人の峠へ向かうのが正解。スタールビーをやれば、巨人は通してくれるよ。



◀巨人は石を主食にしてるんだ。スタールビーをやれば、巨人は喜んで道を通してくれるはず!

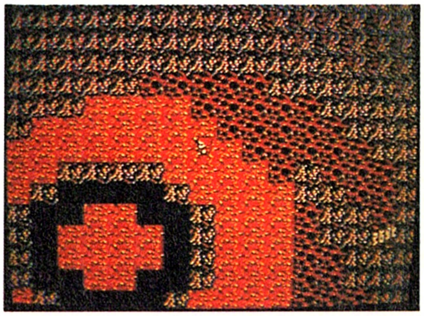




Q 2つめのクリスタルの輝きを取り戻すためには、どこへ行ってどんな敵を倒せばいいのでしょうか?

A とりあえずクレセントレイクの町の賢者たちに会うことだ。そして、目指すは灼熱のグルグ火山だ!

クレセントレイクの町っていうのは、いつか予言者ルカーンが目指すと言った三日月のことなんだ。crescent lake=三日月形の湖ということだもんね。そしてここには、12人の賢者(予言者)たちが集っている。ここは、この世界の過去と未来を知るための場所なんだ。まずは賢者たちに会って、世界の全貌を知ろう。そこで、湖や川を自由に移動できるカヌーをくれるんだ。さて次はいよいよ火のカオス、マリリスとの対戦が待ち受けているぞ。川沿いにグルグ火山へ向かおう。グルグ火山の地下5Fにいるマリリスを倒せば、念願の2つめのクリスタルに、輝きが戻るんだ!

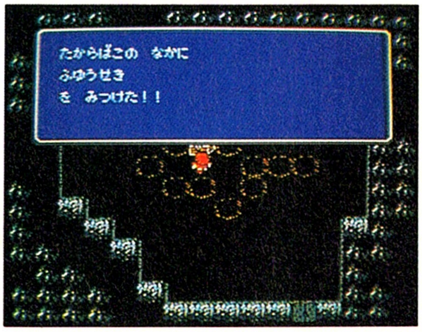


グルグ火山の内部には、熱い溶岩が流れているんだ。赤い部分を通ると、HPが1ずつ減ってしまうからね!

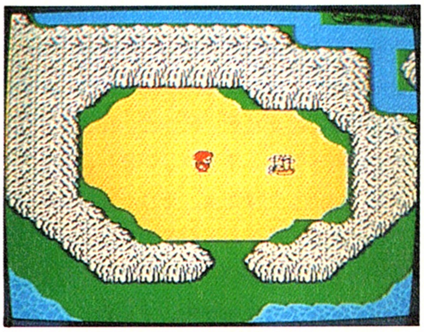
Q 伝説の乗物、飛空艇が早く欲しいのですが、どうすれば手に入るのかわかりません。教えてください。

A 飛空艇は、ある場所に埋まっているのだ。だから、何でも浮かせてしまう浮遊石が必要になるんだ。

浮遊石のことは、ドワーフの村で話を聞いたことがあると思うんだ。そうだね。何だって浮いてくるっていう、不思議な石のことだね。浮遊石ってやつは、この世界ではかなり貴重なものらしいんだ。ドワーフの彼も探していただろ。他にも、探してる人がいるはず。その人に話を聞けば、情報が聞き出せそうじゃないか。その人とは、クレセントレイクで、立ったままスヤスヤ眠っていた変なおじさん。火のカオスを倒したあとに行くと、10年間追い続けてきた確かな情報を教えてくれるんだ。それによると、町の北にある洞窟が怪しいって…。これは氷の洞窟といって、落とし穴のワナがたくさん仕掛けてあるところなんだ。



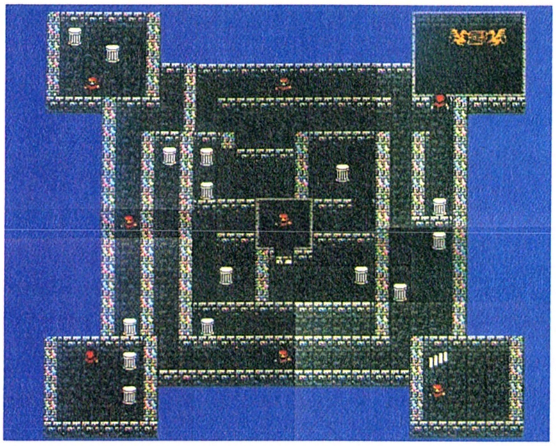
浮遊石は、地下2Fにある。だけど、落とし穴に囲まれていて、素直には近づけないよ。ここはひとつ頭を働かせて…、地下1Fの落とし穴から落ちてくれば、簡単に取れるじゃないの! そして、エルフの町の予言者に従って、三日月の下の砂漠で使うと…!!



Q レベルもかなり上がったことだし、そろそろクラスチェンジするはずなのに、なぜかできません。

A クラスチェンジは自然にするものではないんだ。勇気の証しを持って、称号をもらいに行かなくちゃ。

クラスチェンジは、レベルとは関係なくできるものなんだ。といっても、あまり低すぎてはムリだろうけどね。まあ、飛空艇がなければ、どんなに頑張っても、クラスチェンジできる場所へ行けないから、そのへんが目安かな。飛空艇を手に入れたら、まず北の大陸のほうへ飛んでいこう。城が見えてくるはずだ。そこが試練の城だ。その城へ入って、勇気の証しを取ってくることが、第1の条件。試練の城は、3F建て構造なんだ。行くと、番人らしきオッサんが、何か話を…。クラウンを持つ者は勇気を試せるって言ってる。さっそく台座に座ると、いきなり2Fへワープ。そして2Fはワープだらけの場所なんだ。ワープする柱をまちがえると、また元の場所へ戻されちゃったりするからね。見事3Fまで行って、ねずみのしっぽ（なんとこれが勇気の証しなのだ）を手に入れたら、カルディア諸島へ行って、ドラゴン王から称号を授けてもらおう。





試練の城の2Fは、ワープだらけで迷いやすくなってるんだ。このフォトマップを使って、道順をチェックしながら進もうね。そして3Fには、いろんなアイテムと共に、ねずみのしっぽっていうのが取れる。これが勇気の証しなんだ。こいつを持って、お次はドラゴンの島へ！



◀カルディア諸島は、洞窟がある小さな島々だ。どこかに、ドラゴン王バハムートがいるよ！

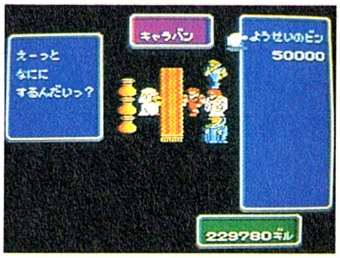
Q オンラクの町で、海底に沈んだ神殿があるって聞いたんですけど、一体どこにあるのでしょうか？

A オンラクの町にいるのなら、話は早い。その町と神殿は続いているんだ。でもそう簡単に行けないゾ。

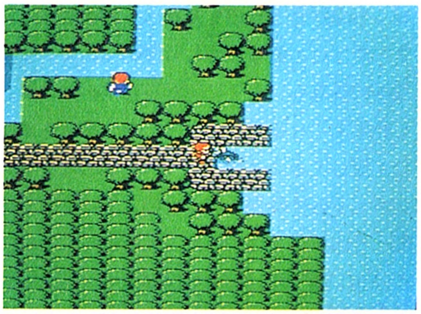
確かにオンラクの町と海底神殿はつながっている。だけど、当然のことながら、地続きになってるわけじゃないよ。海の上と下なんだから、何に乗って行くのかは…、わかるよね。うん、潜水艦、これっきゃない。ただこの潜水艦、だいぶガタがきているみたいなんだ。ふつうの人間では、息が詰まっちゃって使いものにならないんだ。何か酸素みたいなものがあるといいのに…。それがあるんだよ、そういうアイテムがっ！ でもここにあるんじゃないんだ、残念ながら。このアイテムを取るには、かなりいろんな場所へ行かなくちゃならないんだ。まずは、北の大陸の北東にある、ガイヤの町へ行かないとね。そこには、そのアイテムが湧き出ている泉があるんだ。ただし、取りに行けるのは妖精だけ。だけど、悪い商人が妖精をキャラバンに売りとばしちゃったらしいんだ。キャラバンがいる場所は、オンラクの町の女の子(キャラバンの娘だよ)が言ってたよね。そして、キャラバンの人から妖精を買い戻そう。でも高いんだよねコレ。なんせ50000Gもするんだから。そしたら、ガイヤの町へ行って、妖精にアイテムを持ってきてもらおうね。さあ、これで潜水艦に乗る準備ができたね。海底神殿では、やらなくちゃいけないことが2つあるぞ。まずは、水のカオス、クラーケンを倒すことだ。これで3つめのクリスタルに輝きが戻る。そしてもうひとつは、3Fにある㊗アイテムを見つけることだ。ちょっと見つけにくい場所にあるから、注意して探そう。それに、地下3Fのクラーケンは、かなりの強者だ。心してかからないとやられちゃうぜ。十分にレベルを上げて、準備万端にしてから、戦いにチャレンジしろよ。



◀海底神殿に住んでいる人魚たちは、海の光を失うと死んでしまう。早く光を取り戻そうぜ！



◀キャラバンは、オンラクの町の西にある、砂漠の中にいるよ。上のほうの森を探してごらん！

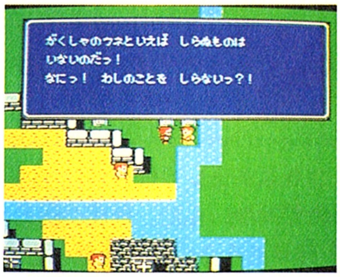




Q ルフェイン人の町へやっとの思いでたどりついたのですが、言葉がぜんぜんわからなくて困ってます。

A この世界では知らぬ者はいない、有名な学者がいたでしょ。あの人なら、きっと教えてくれるはずだよ。

ルフェイン人の人たちは昔、天空人と呼ばれていたんだ。この人たちの祖先は、ボクらが今使っている飛空艇に乗って空をかけめぐり、天高くに浮きたつ浮遊城を築きあげたらしい。まあ、その話はさておき、この人たちと自由に話すための方法を教えようね。まず、海底神殿の3Fにあるアイテムを持っているかどうか。これがないと、話になんない。そして、そのアイテムを持って、メルモンドの町へ行くんだ。メルモンドには、あの有名な学者、ウネさんがいるんだ。どうしてこの人に会うといいのか。それは、オンラクの町にいる、ウネさんの弟が言ってたでしょ。そのアイテムがあれば、ルフェイン語が話せるようになるって、いつも兄が言っていた。そう…なんだ。学者のウネっていう人は、言語学の第一人者なんだよ。最初に会ったときは、何だか変クツなオッさんだと思ったけど、実は偉い人だったんだね。海底神殿のアイテムは、いわゆる解読書みたいなものだから（石盤だから、石文ってとこかな）、そいつをウネさんに解読してもらえば、ルフェイン語がバッチリ話せるようになるんだ。急いで行こうぜ。



◀そんなこと言ったって、知らないものは知らないよねー。だけどこの人本当は偉いんだよなあ…

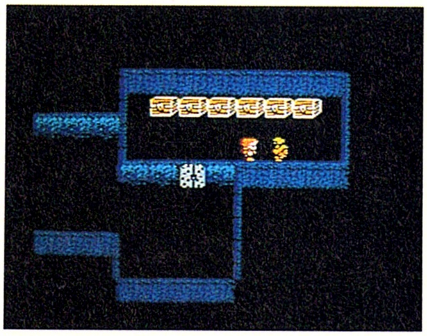


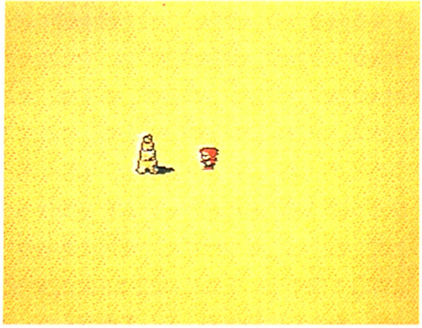
◀オンラクの町には、ウネさんの弟がいるよ。行って話を聞いてごらん。真相がわかるはずだよ!

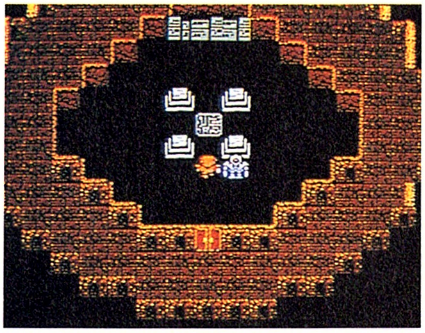
Q ミラージュの塔へ入れたんですけど、3Fから先へ進めないんです。どうしてなのでしょうか…？

A 塔の中のロボットも言ってたでしょ。仲間が暴走して、どこかへ飛んで行ってしまったってね！

そこまで行けて悩むんだったら、きっと途中の情報を聞きもらして進んできちゃったんだよ。その情報とは、たぶんコレじゃないかな。オンラクの町で、コペっていう人が、光輝くものが落ちるのを見たって言ってたと思うんだけど。行って詳しく聞いてこなくちゃ。コペの話なら、どこに何が落ちたのか、詳しく教えてくれるよ。そして、その場所をくまなく探してみようね。ミラージュの塔にいるロボットの仲間が、何かを持っているはずだぞ。そのアイテムを手に入れてからじゃないと、塔の3Fから先へは進めないんだよ。わかったかな？　そして、ついでだから、その先の話をちょっとだけするからね。でもヒントだから、ズバリは言わないよ。良く考えてみてね。まず、塔の上はというと、上のほうへ行くわけだから、どこへ行きつくかは想像つくと思うんだ。当然、誰かいるよね。そして、最後に行く場所についてだけど、これはルフェイン人の人が言っていた話を良く聞けばわかるはずだ。5人の戦士の話だよ。戦士たちは、何かに姿を変えられてしまったって…！







おまけ サービス情報

武器や防具を"もちもの"で使うと特殊な効果が！

武器や防具、特に武器のほうなんだけど、通常攻撃の他に〝もちもの〟として使うと、特殊な効果を得られるものがあるんだ。もちもので使えば、敵全員に効果があるから、効率がいいんだ。ただし、効果が得られない場合もあるから、乱用は避けたほうがいいかも。





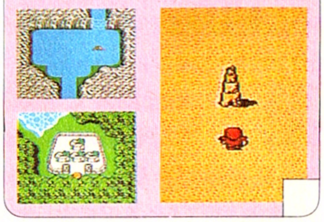
SPECIAL大サービス

いきなり攻略ルート!!

セルフ・チェックつき

今回は、特別企画として、セルフチェックできる攻略ルートを一挙公開するぞ。セルフチェックとは、自分が現在どこまでクリアしているのかがわかるものなんだ。公開するのは、スタートから4つめのクリスタルまでの、35項目だ。①から順番に、クリアしている項目に印をつけていけば、途中で進めなくなるなんてことは、まずないと思うよ。悩み症のキミも、これなら完ペキクリアだね。

1. コーネリアの町や城で旅の準備を整える。王様から事情を聞く。ガーランドの情報、その他情報を聞く。
2. カオスの神殿へ行き、ガーランドを倒して、王女セーラを救出する。その後、レベルを十分に上げる。
3. コーネリアの王様に、北へ渡る橋を架けてもらう。王女セーラから、リュートをもらう。
4. 北の大陸へ渡り、マトーヤの洞窟へ行く。ほうきの呪文を逆から読んで、マップモードの出し方を知る。
5. 港町プラボカへ行く。町の中にいる、海賊ビッケたちを倒して、船を手に入れる。
6. エルフの町や城へ行って、情報を得る。アストスやマトーヤの情報を特に良く聞く。
7. 西の城へ行き、城にいる人の話を聞く。その後、レベルを十分に上げる。
8. 沼の洞窟へ行く。地下3Fにあるクラウンを手に入れる。他の宝箱からも、アイテムを入手する。
9. 再び西の城へ行き、正体を現わしたアストスを倒す。アストスから、水晶の目を取り戻す。
10. 再びマトーヤの洞窟へ行き、マトーヤに水晶の目を渡す。代わりに、目覚め薬をもらう。
11. 再びエルフの城へ行き、薬を渡して王子の呪いを解く。王子を目覚めさせて、神秘の鍵を手に入れる。
12. ドワーフの村（洞窟）へ行く。ネリクじいさんに会う。宝箱からアイテムを入手する。
13. 再びコーネリアの城へ行く。城の宝箱庫の中から、ニトロの火薬を手に入れる。
14. 再びドワーフの村へ戻り、ネリクじいさんにニトロの火薬を渡す。そして運河を開通させる。
15. 船で西の海へ渡り、メルモンドの町へ行く。情報をもれなく聞く。
16. アースの洞窟へ行き、地下3Fにいるバンパイヤを倒す。宝箱から、スタールビーを手に入れる。
17. 巨人の峠へ行って、巨人にスタールビーを渡し、道を通してもらう。
18. 賢者の洞窟に住むサーダじいさんに会って、アースの洞窟の封印を解く土の杖を授かる。
19. 再びアースの洞窟へ行き、地下3Fの封印を解いて、地下5Fの土のカオス、リッチを倒す（クリスタル輝く）。
20. クレセントレイクの町へ行く。12人の賢者から、世界の全貌を聞く。カヌーをもらう。
21. グルグ火山へ行き、地下5Fにいる土のカオス、マリリスを倒す（クリスタル2つめ輝く）。
22. 再びクレセントレイクへ行き、立ったまま眠っているオッさんから情報を得る。
23. 氷の洞窟へ行き、落とし穴に囲まれた宝箱から、浮遊石を手に入れる。
24. 再びエルフの町へ戻り、飛空艇に関する情報を得る。浮遊石の使い方、使う場所を聞く。
25. 砂漠へ行って、浮遊石を使い、飛空艇を手に入れる。十分にレベルを上げる。
26. 試練の城へ行く。城の3Fまでクリアして、勇気の証しを手に入れる（ねずみのしっぽ）。
27. カルディア諸島のドラゴンの島々へ行く。ドラゴン王バハムートに会い、クラスチェンジをする。
28. ガイヤの町へ行き、妖精についての情報などを聞く。
29. オンラクの町へ行き、コペからの情報を聞く。ルフェイン語の情報など、もれなく聞く。
30. 砂漠にいるキャラバンから、妖精のビンを50000Gで買う。その後、十分にレベルを上げる。
31. 再びガイヤの町へ行き、妖精を泉に戻す。妖精に、いるアイテムを持ってきてもらう。
32. 再びオンラクの町へ行き、潜水艦に乗って海底神殿へ向かう。
33. 海底神殿の3Fから、あるアイテムを入手する。地下3Fにいる氷のカオス、クラーケンを倒す（クリスタル）。
34. 再びメルモンドの町へ行き、学者のウネから、ルフェイン語を話せるようにしてもらう。
35. ミラージュの塔へ行く。ただし、その前にやらなければならないことが2つある。まずはルフェイン人の町へ行くこと。次にオンラクの近くの滝。共に、塔へ入るために必要な何かを手に入れるためだ。忘れずにっ！



※各項目、右下のチェック欄を使えば君が次に何をすればいいのかわかるはずだ



ゲゲゲの鬼太郎2

ゲームが後半にいけばいくほど難かしくなっているタイプだ。その中でも特に、いくつかの謎がからまっている、中部・近畿、そして中国、四国の質問を、まとめて面倒みてしまおう。もう文句はつけるなよ！

バンダイ	¥5,500
カセット	

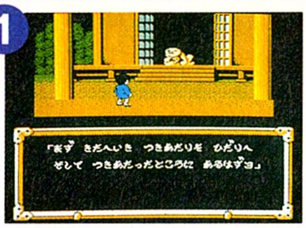
回答者　牛丼くりやま

Q　何度いっても"ぬらりひょん"が正体をあらわさなくって、中部近畿がぬけられないのですが…。

A　アイテムの"照魔境"が必要なのだ。こいつを手に入れるには物々交換をくりかえすだけでいいぞ。

いきなり結論から言ってしまったけど、ようするにこの"照魔境"を"ぬらりひょん"につきつければ、"ぬらりひょん"は正体をあらわして攻撃してくるんだ。逆に言えば、これを持っていかないといつまでも御隠居姿のままなのだ。

では、どうやってこれを手に入れるかというと、ただただ物々交換をしまくればいいんだ。まず、お城のすぐ南にある古寺に行き、いわれたとおりに歩いてみる。そこでAボタンを押すと"キュウリ"が手に入る。あとはこれを元手に"カッパ酒"、"やつでの葉"、そ、して"照魔境"と交換していくだけなのだ。しわしい手順や交換場所は、右にまとめてあるから参照してほしい。とまあ、そうして"照魔境"を手に入れたらようやく決戦だ。中部城でハデーに戦っちゃおうぜ！

1


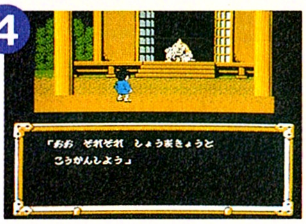
◀城のすぐ南にある"古寺"。この指示どおりに行ったすぐ先でAボタンを押すと、"キュウリ"が手に入るのだ

2


◀びわ湖の北の方にある、一つだけ別になっている沼。ここでカッパと"カッパ酒"と"キュウリ"を交換する。

3


◀中央アルプスの一番高い所にある、一つだけ緑の森"カッパ酒"と"やつでの葉"を、テングと交換しておく

4


◀最後に、びわ湖の西にある古寺で、"やつでの葉"と"照魔境"を交換する。これで対決の用意が完了だ！

Q　北の国へ行く道は開いたのですが、すぐ行きどまりです。どうやって進んだらいいの？

A　はっきりいって、北海道へ行くのはまだ早い。もっとゲームを進めてからいくべし。

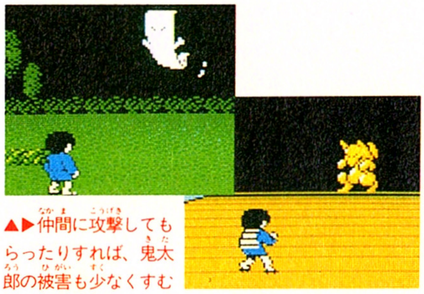
ゲームも中部・近畿をすぎた頃になると、一番はじめに全クリしておいたはずの東北に、一つだけぽつんと残っている北海道への道には考えこまされるよね。何かあるんじゃないかと思っても、どうしても地下道の先へは進めないのだから。でも、一ついっておくけど、この北海道の謎に手を出すのは、他の日本列島をあらかたかたずけ終わってからだってこと。そうなんだ。地下道の湿地でも"いかだ"は有効なんだ。だから、結局のところ、ここはあとまわしになるのだぞ。


◀へんな化け物を追っぱらったはいいけれど、北海道への地下通路はすぐに、水が流れて行き止まりなのだ。

Q　最初のうちはすぐにレベルがあがるんだけど、途中からはさっぱり。鬼太郎はどれくらい強くなるの。

A　レベルは10までが最高だけど、アイテムや仲間が加わると数倍の力を発揮できるようになるぞ！

経験値が10でレベル2になった頃を思うと大変そうに思えるけど、レベル10になるには999以上の経験値が必要だ。これでやっと体力と妖力のメーターがいっぱいになる。でも妖力攻撃は強力になっていくし、アイテムや仲間たちが加われば、実際の攻撃力は数段ましになるんだ。後半のアノ難解な戦いを考えると、レベルアップはしておいて損がナイのだぞ。

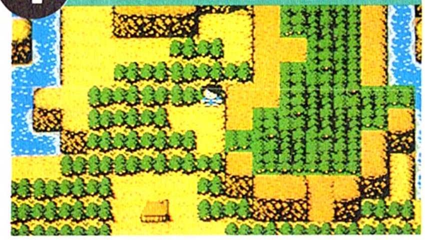

▲▶仲間に攻撃してもらったりすれば、鬼太郎の被害も少なくすむ

Q 中部までのところはクリアーできたんだけれど、ここから先がどうしても解くことができない。どうしたらいいのか教えてー。

A という人のために、中国・四国攻略手順なのだ

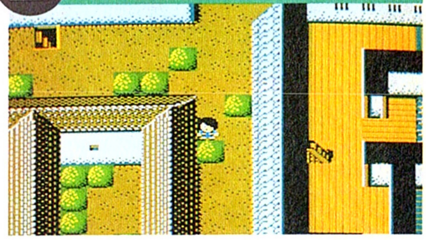
フッフッフッ　そうだろう、そうだろう。とにかく中国地方から先はキツイのだ。実はオレだって……そんなことはどうでもよろしい。とにかく、中国から先の攻略法を紹介しちゃうぞ！細かい事は下にまとめてあるから参照してほしいが、まず、知っておいてほしいのが、中国と四国は、ほとんど並行してクリアーしなくてはならないってこと。これに中部の富士山まで組みあわさって、必要アイテムを探してうろちょろしなくてはならない。ともかく、ある程度まで強くなったら、下の図説にそって歩きまわってみちくり。

1 まずは足場の確保だ



中部・近畿の妖怪城のすぐ北の扉。これが中国地方への洞くつの入り口。ここを通って中国地方へ出たらできるだけ早いうちにバリアーを張らしておこう。それから家やポストなんかをまわっておくと後がラクだ。

2 中国妖怪城に突撃だ



こうして中国地方を歩いておいたら、一反もめんなんかも仲間に加わっているハズだ。ここで、まず一回めの中国妖怪城攻撃。クリアはできないけど、必要な情報を全てしいれておくのが目的なんだ。

3 地下には全ての謎が



妖怪城でいくらか情報をしいれてきたなら、城の地下へ入ってみよう。ここは瀬戸内海の下を通って四国などにもつながっているほど広い所だ。でも、ここをまわりきれば次にすることはわかってくるはずだ。

4 四国ものぞいておけ



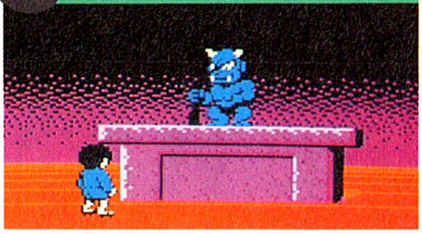
地下洞を歩いて調べていくうちに、四国への出入口にあたる四国妖怪城一階にでるだろう。ここにでたらまよわず四国めぐりもしておくべきだ。妖気雲発生塔はもとより、家・ポストなんかも念入りにね。

5 地獄は正念場なのだ



と、ここまでもりあげておいて、舞台はいきなり中部・近畿に逆もどりしてしまう。でも、カンのいい人にはわかるよね。今までやり残しておいた富士山頂の火口に向かうのだ。でも、かなりキツイ戦いになるぞ。

6 再び中国・四国へと



地獄である重要な人物に出会う事ができれば、もうあとは勝ったも同然だ。しかも、この時にとってもありがたい攻撃用のアイテムも手に入ってしまうのだ。それ急げや急げ！

7 これも大事な寄り道



ここまでやってすぐに中国妖怪城に突っ走っちゃうようでは、まだまだ甘いぞ。最後のツメに、もう一度だけ四国妖怪城へ行かなくてはいけないのだ。そして、必要アイテム一つと、大事なアイテム一つを入手せよ。

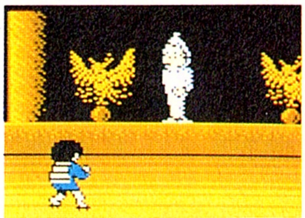
8 中国地方最後の決戦



こうして、さんざんまわり道をしたあげく、ようやく中国地方の最大の敵と対決だ。ここで何が必要かはちゃんと情報を集めていればわかるハズだ。城の二階にのぼるべき時がきたぞ！

ねずみ男はまたも裏切っているのだ！

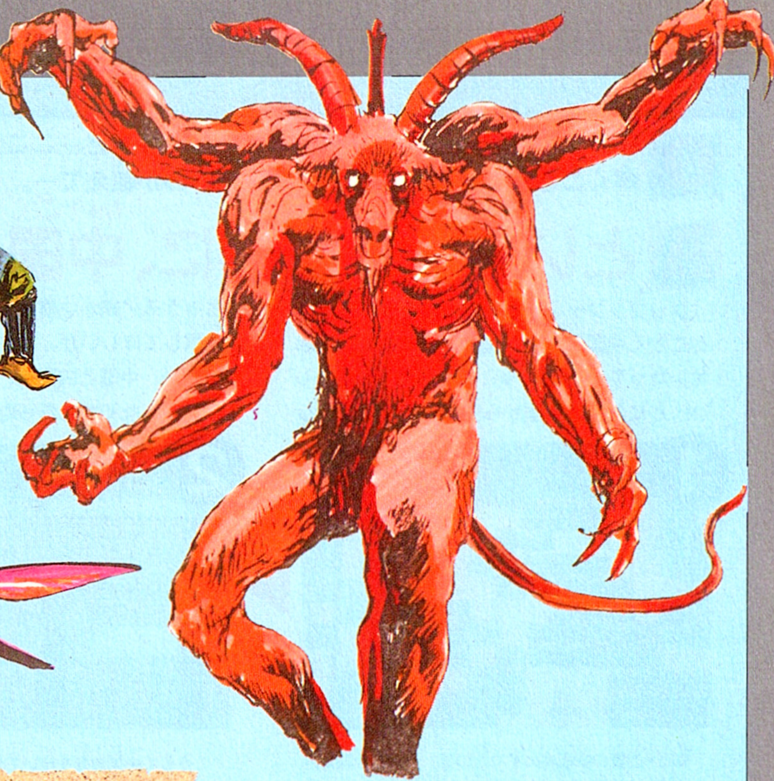
さて、どうにかこうにかここまでたどりついた君に、がっくしくるような話だけど、ここではねずみ男が再び登場する。なんでがっくしかっていうと、こいつ裏切ってんだよね

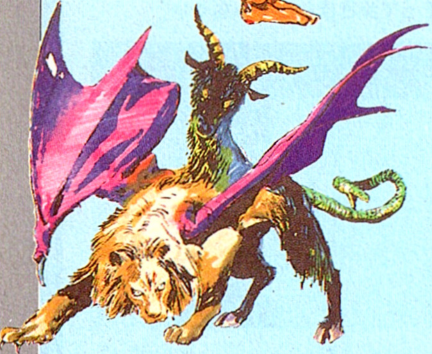


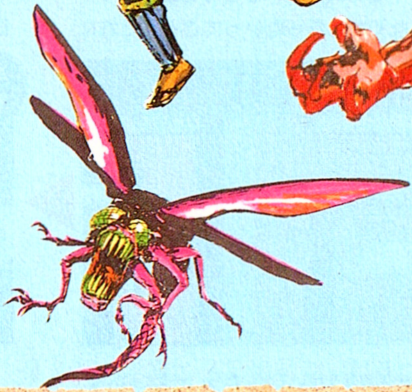
◀こりもせずというか、またも裏切るねずみ男。でもいつかは仲間になってくれる…よね!?







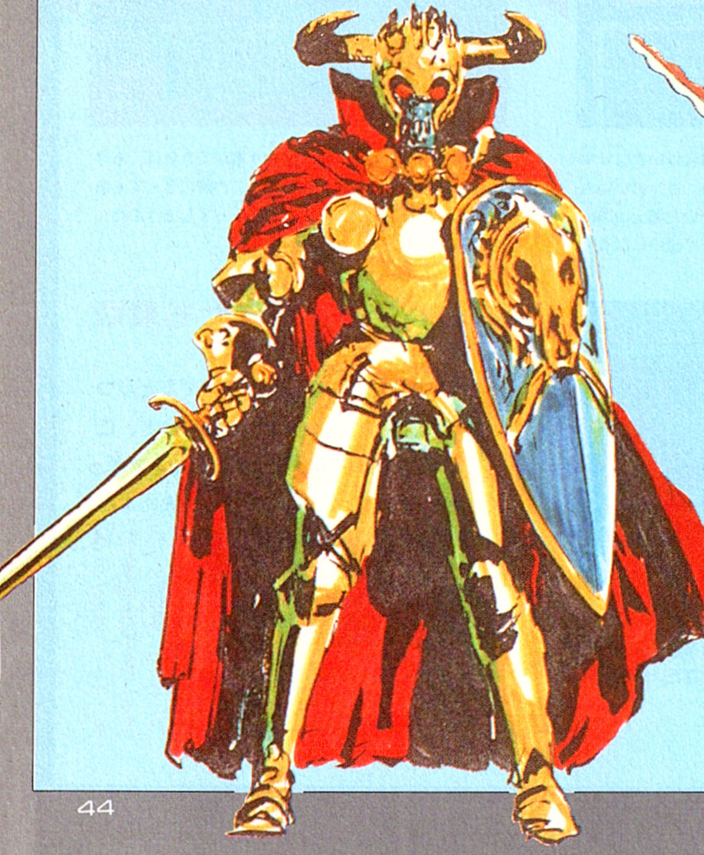




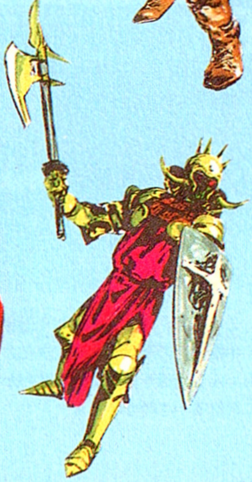
Wizardry
ウィザードリィ

イラスト／末弥純
文／ベニー松山
●アスキー／¥5800／カセット(バックアップ付)／発売中

徹底解説!! すべてがわかるモンスター大図鑑!







●表の見方

※モンスターたちは実に様々な特殊攻撃や能力を持っている。表では略号になっていて、それぞれ意味は以下のとおり。

※モンスターのHP、攻撃力は10段階評価にしてみた。この評価を10倍するとほぼその目やすのポイントになるぞ。

●特殊略号
LO……エナジードレインのレベル○
MO……魔法使いの呪文○レベル
PO……僧侶の呪文○レベル
毒………ポイズン
麻………パラライズ
石………石化
死………首を切り落とす
炎………ブレスを吐く
呼………仲間を呼ぶ
逃………逃走する
無………呪文の無効化あり
呪………呪いの解けるモンスター
生命力　数値×10が平均
攻撃力　数値×10が最大目やす

●FIGHTER(ファイター)
不確定名：MAN IN ARMOR




生命力：高め	攻撃力：強め
特殊攻撃：	

まずはキャラクタータイプの代表格・戦士。レベル7、8、10とソードマンがいるけど、いずれもバカ力だけで大してコワくない。

●BISHOP(ビショップ)
不確定名：PRIEST




生命力：並	攻撃力：低め
特殊攻撃：M1〜3、P4	

ビショップとレベル8ビショップの2種がいて、魔法使いと僧侶相方の呪文をこなす。でもレベル8のマハリト攻撃以外はしょぼい。

●BUBBLY SLIME(バブリースライム)
不確定名：SLIME




マカニトが有効

生命力：1	攻撃力：1
特殊攻撃：逃	

ぶくぶくスライム。実際には剣で切ることのできるモンスターじゃないけれど弱い。思えばこのイメージはパソコン版が最初では…

●MURPHY'S GHOST(マーフィーズゴースト)
不確定名：UNSEEN ENTITY




生命力：7	攻撃力：1
特殊攻撃：無 呪	

マーフィーくんの亡霊だそうで、B1の決まった場所以外では深い階でしか出現しない。非力なくせにやけに体力があり、しかも硬い。

●MAGE(メイジ)
不確定名：MAN IN ROBE




生命力：低め	攻撃力：低め
特殊攻撃：M1〜6	

ハイウィザードにアーチメイジ、レベル1、5、7、10メイジがいる。高レベル魔法を使われるとパーティが全滅する危険もあるのだ。

●SAMURAI(サムライ)
不確定名：MAN IN ARMOR他




生命力：高め	攻撃力：高め
特殊攻撃：M1、死(ハタモトのみ)	

ハタモトを筆頭に、チャンプサムライ、メジャーダイミョー、マイナーダイミョー、レベル3サムライとまあ、おかしな人たちです。

●ORC(オーク)
不確定名：SMALL HUMANOID




マカニトが有効

生命力：1	攻撃力：1
特殊攻撃：逃	

豚と人間を混ぜたような小鬼で、見かけは威勢がいいものやたら弱い。見たところ鎧も布程度のものしか巻きつけておらず、哀れ。

●HIGHWAY MAN(ハイウェイマン)
不確定名：MAN IN CHAIN




マカニトが有効

生命力：1	攻撃力：2
特殊攻撃：死 逃	

ニンジャじゃなくシーフの仲間。それなのにクリティカルヒットをとばすなんてキタナイ。だいたいハイウェイなんざ地下にはねーよ!

●PRIEST(プリースト)
不確定名：PRIEST




生命力：並	攻撃力：低め
特殊攻撃：P1〜6	

ハイプリーストの他レベル1、3、5、8プリーストがいる。もちろん呪文は僧侶系で、回復の呪文を使わない分魔法使いなみの攻撃力。

●LORD(ロード)
不確定名：MAN IN ARMOR




生命力：9	攻撃力：8
特殊攻撃：M5、P4	

王家の血を引く者だけに、さすがにレイバーロード1種しかない。迷宮にいるよりも町にいたほうがいい暮らしができそうなのにね。

●KOBOLD(コボルド)
不確定名：SMALL HUMANOID




マカニトが有効

生命力：1	攻撃力：1
特殊攻撃：逃	

外見は2本足で立った犬のようなヤツだけど実はあとで出現する犬より弱かったりする。オークと同じく下っぱモンスターなのだ。

●ZOMBIE(ゾンビ)
不確定名：WEIRD HUMANOID




生命力：1	攻撃力：1
特殊攻撃：麻 呪	

まだ皮や肉の残っている、できれば見たくない生きた死体。なんていまさら説明しなくたってスプラッタムービーでおなじみだな。

●THIEF(シーフ)
不確定名：MAN IN LEATHER他




生命力：並	攻撃力：並〜高め
特殊攻撃：逃	

ローグ、ブッシュワッカーをはじめ、レベル4、7、そしてマスターシーフとシーフ(一番強い)がいる。どいつもこいつも意気地なし。

●NINJA(ニンジャ)
不確定名：KIMONOED MAN 他




生命力：並	攻撃力：高め
特殊攻撃：毒(レベル3のみ)、死	

ザ・ハイマスターを頂点にハイニンジャ、マスターニンジャ、レベル1、3、6、8ニンジャと自分で作りにくいわりにやたらいるのが妙。

●UNDEAD KOBOLD(アンデッドコボルド)
不確定名：SKELETON




生命力：1	攻撃力：1
特殊攻撃：呪	

死んだコボルドが呪いによって動いてるもので、どういうワケやら生きていた時よりパワーアップしている。でもやっぱりザコ。

●CREEPING CLUD(クリーピングクラッド)
不確定名：SLIME




マカニトが有効

生命力：1	攻撃力：1
特殊攻撃：毒	

昔売ってた「スライム」おもちゃに毒をまぜてぶちまけたらこんな生物になるんだろーか。数は多いわ毒あるわで、呪文でやっつけたい。

●CREEPING COIN?(クリーピングコイン?)
不確定名:SMALL OBJECT




マカニトが有効

生命力:1	攻撃力:1
特殊攻撃:炎 呼	

にじり回るコインで、"?"が名前についてるおかしな物体。こんなのをペットにすると楽しそうだが火を吹かれてはたまらない。

●ATTACK DOG(アタックドッグ)
不確定名:ANIMAL




マカニトが有効

生命力:2	攻撃力:1
特殊攻撃:逃	

全身にトゲをつけた大型犬。もし飼ってる犬にこんな武装をしてる人がいたらすぐにやめて下さい。シャレになりませんわんわん。

●DRAGON FLY(ドラゴンフライ)
不確定名:FLY




マカニトが有効

生命力:1	攻撃力:2
特殊攻撃:炎 無	

ドラゴンフライは日本語に直すとただのトンボ。ところが迷宮にいるのは巨大化したおかげで火をボーボー吐く。やだやだ。

●WERE BEAR(ワーベア)
不確定名:BEAR




マカニトが有効

生命力:3	攻撃力:2
特殊攻撃:毒 麻 逃	

獣人(ライカンスロープ)4種の中で最初に会うのに、どういうつもりか一番強い。毒とパラライズを同時に受けると泣きたくなる。

●GAS CLOUD(ガスクラウド)
不確定名:GAS CLOUD




マカニトが有効

生命力:1	攻撃力:1
特殊攻撃:M2、麻 逃	

ガスのくせに生きていて、人をしびれさせるばかりか呪文まで使う。ガスが呪文唱えるなんて変だ、なんつってるとガスくらうど!

●CAPYBARA(カピバラ)
不確定名:GIANT RODENT




マカニトが有効

生命力:1	攻撃力:1
特殊攻撃:毒 逃	

巨大なネズミで2本足で立ち、毒まで持ってるイヤなヤツ。ネズミが肉食になってスピードが速かったらホントに恐ろしいだろう。

●GRAVE MIST(グレイブミスト)
不確定名:UNSEEN ENTITY




生命力:2	攻撃力:2
特殊攻撃:麻 呪	

ゲゲゲの鬼太郎のいったんもめんのようだがこちらは半分だけ実体化した幽霊といったところ。パラライズ攻撃には泣かされる。

●GAS DRAGON(ガスドラゴン)
不確定名:DRAGON




マカニトが有効

生命力:3	攻撃力:3
特殊攻撃:M1、炎	

ドラゴンタイプの最弱キャラで、一般にグリーンドラゴンと呼ばれているヤツだ。それでも吐き出す火炎の威力は大したもの。

●GIANT TOAD(ジャイアントトード)
不確定名:AMPHIBIAN




マカニトが有効

生命力:2	攻撃力:2
特殊攻撃:毒 逃	

たかがカエルもこうデカくなると始末におえないといういい見本。こんなのにのしかかられる自分を想像すると失神しそうである。

●VORPAL BUNINY(ボーパルバニー)
不確定名:RABBIT




マカニトが有効

生命力:2	攻撃力:2
特殊攻撃:死 逃	

前歯がやけに長い大ウサギ。うーん、かわいいなどと油断していると、あっという間に首を切り落とされる。数が多いので御注意あれ。

●ROTTING CORPSE(ロッティングコープス)
不確定名:WEIRD HUMANOID




生命力:1	攻撃力:2
特殊攻撃:麻 呪	

ゾンビのさらに一段階上の死体で、なんだか妖怪人間ベムに似ている。こういう経験値の低いアンデッドは呪いを解くに限る。

●HUGE SPIDER(ヒュージスパイダー)
不確定名:INSECT




マカニトが有効

生命力:2	攻撃力:1
特殊攻撃:毒	

B4でしつこいくらいに出現する大グモ。毒ありで8匹ぐらい群れているため、冷気呪文で一気にやっつけないとツライぞ!

●COYOTE(コヨーテ)
不確定名:MANGY DOG




マカニトが有効

生命力:2	攻撃力:2
特殊攻撃:逃	

みすぼらしい犬なんていわれて気の毒な気もするけど、しょせんはモンスターとは比べるまでもない動物。特殊な能力はまるでなし。

●OGRE(オーガ)
不確定名:OGRE




マカニトが有効

生命力:2	攻撃力:2
特殊攻撃:逃	

世間でいうところの人くい鬼。いかつい顔に巨大なカラダがいかにもというカンジだが、実はひどい臆病者で相手が強いとすぐ逃げる。

●SHADE(シェイド)
不確定名:UNSEEN ENTITY




生命力:2	攻撃力:1
特殊攻撃:L1、呪	

一番最初に会うレベルを下げる敵がこれ。攻撃力はあまりないのに経験値を山ほど持っていく。下げられたら戦闘終了前にリセット!

●BORING BEETLE(ボーリングビートル)
不確定名:INSECT




マカニトが有効

生命力:3	攻撃力:4
特殊攻撃:	

バカでかいカブト虫で、さらに人を食べる悪いくせがついている。たかが虫とあなどっていると実はハンパじゃない攻撃力なのだ。

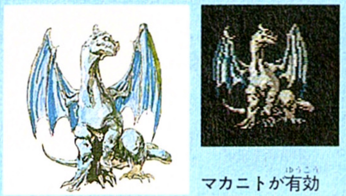
●WERERAT(ワーラット)
不確定名：WERERAT



生命力：2	攻撃力：1
特殊攻撃：	

直訳すればネズミ男だけど、そんなにおとなしいものじゃないらしい。でも獣人タイプの中ではパワーも体力も最低なのです。

●DRAGON PUPPY(ドラゴンパピー)
不確定名：ANIMAL



生命力：3	攻撃力：1
特殊攻撃：炎	

まだまだ子供のドラゴンで、魔法の能力は全然なし。それでもブレス攻撃はかなりのものがあるので、成長しないうちにやっちまおう。

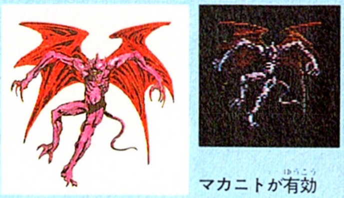
●WEREWOLF(ワーウルフ)
不確定名：WOLF



生命力：3	攻撃力：1
特殊攻撃：	

狼男、といえば映画などでやたら強く、攻撃された人間も狼男になってしまうもの。情ないことにコイツは何の能力もないのだった。

●GARGOYLE(ガーゴイル)
不確定名：GARGOYLE



生命力：3	攻撃力：2
特殊攻撃：無	

寺院の屋根などに取りつけられた悪魔の像をガーゴイルというんだけど、どうやらこれがモデルらしい。迷宮内の悪魔の中で最弱だ。

●KILLER WOLF(キラーウルフ)
不確定名：ANIMAL



生命力：3	攻撃力：1
特殊攻撃：逃	

巨大な灰色狼で、実をいうとワーウルフよりも強い。ただの動物にしては決して逃げようとしない根性は立派。迷わず叩きのめそう。

●SPIRIT(スピリット)
不確定名：UNSEEN ENTITY



生命力：2	攻撃力：1
特殊攻撃：M3、毒 無	

ちょっと見ただけじゃ幽霊のようなのに、呪いを解くことのできない生命体。呪文さえ封じてしまえばコワくないんだけど……。

●GIANT SPIDER(ジャイアントスパイダー)
不確定名：INSECT



生命力：3	攻撃力：1
特殊攻撃：毒	

ヒュージスパイダーとどう違うのかといわれると「HPが高い」としか答えようがない。どっちにしろ毒があるのがイヤだ。

●WERE TIGER(ワータイガー)
不確定名：ANIMAL



生命力：3	攻撃力：3
特殊攻撃：毒	

ワーベアと同じくらいの強さながら、出現フロアがもっと下なのでそんなに強く感じない。阪神にでも入団してくれるといいのにな。

●GAZE HOUND(ゲイズハウンド)
不確定名：STRANGE ANIMAL



生命力：2	攻撃力：1
特殊攻撃：麻 逃	

上に乗って走り回ると気分が良さそうな大トカゲ。パラライズだけがウリなので、こいつの出るB5ぐらいではまったく敵じゃない。

●MEDUSA LIZARD(メデューサリザード)
不確定名：STRANGE ANIMAL



生命力：3	攻撃力：1
特殊攻撃：石	

トカゲというより足のあるヘビといった外見のモンスターで、僧侶のマディのないうちに石化攻撃をされると城で直す他手がない。

●OGRE LORD(オーガロード)
不確定名：OGRE



生命力：4	攻撃力：2
特殊攻撃：M3	

オーガの王侯貴族にあたる連中で、体力があるうえに武装もバッチリ、加えて呪文まで唱えてくる。呪文を並用して叩き切ろう。

●TROLL(トロール)
不確定名：STRANGE ANIMAL



生命力：4	攻撃力：3
特殊攻撃：	

オーガたちよりも大きなボディを持ち、1ターンごとにHPをかなり回復していく。が、しょせんは怪力バカ。相手にならない。

●NIGHT STALKER(ナイトストーカー)
不確定名：UNSEEN ENTITY



生命力：3	攻撃力：1
特殊攻撃：L1、無 呪	

“夜たちのおしゃべり”じゃなくって“夜に忍び寄る者”。5匹ぐらいで出現されると仕留めきれずにエナジードレインされる危険あり。

●LIFE STEALER(ライフスティーラー)
不確定名：UNSEEN ENTITY



生命力：3	攻撃力：1
特殊攻撃：L2、M3、P1、無 呪	

“生命を盗む”という名前どうり2レベルのドレインをくらった日には返してくれとマジでいいたい。呪文を使うのも厄介。

●WYVERN(ワイバーン)
不確定名：STRANGE ANIMAL



生命力：4	攻撃力：4
特殊攻撃：毒	

ドラゴンには似ていても少々種類の違うタイプで、ブレスの能力はない。でも毒があるし攻撃力がけっこうあってなかなか手強いぞ。

●EARTH GIANT(アースジャイアント)
不確定名：GIANT



生命力：5	攻撃力：4
特殊攻撃：無	

大地から作り上げられた巨人族。HP、攻撃力ともかなりのものながら、実はレベル8以下なのだ。倒すと経験値大のお徳キャラ。

●FIRE GIANT(ファイアージャイアント)
不確定名：GIANT




生命力：6	攻撃力：3
特殊攻撃：	

HPがアースジャイアントより高いのに経験値はやけに低い。まじめに相手をするのがバカくさい巨人だ。めんどうなら逃げよう。

●LESSER DEMON(レッサーデーモン)
不確定名：DEMON




生命力：5	攻撃力：4
特殊攻撃：M3、呼 無	

レッサーといってもパンダじゃない。山羊の頭に手が4本の大型モンスターで、悪魔だけあって強い。呪文の無効化がイヤなのだ。

●CHIMERA(キメラ)
不確定名：STRANGE ANIMAL




生命力：4	攻撃力：4
特殊攻撃：炎	

頭がライオンに胴体が山羊、しっぽがヘビという合成生物。ドラクエのキメラとちがってこっちはスゴくマジメに襲ってきそう。

●PRIESTESS(プリーステス)
不確定名：PRIEST




マカニトが有効

生命力：2	攻撃力：1
特殊攻撃：P2	

えらく珍しい女性キャラなのでこんなに紹介が遅れたが、実際はB3くらいで登場する。呪文を封じられるとほとんど何もできない。

●GORGON(ゴーゴン)
不確定名：STRANGE ANIMAL




生命力：4	攻撃力：2
特殊攻撃：石 炎	

牛のような姿を持つが、竜のように炎を吐き石化攻撃をも繰り出す魔獣。一匹で行動し、キメラの集団を連れていることが多いのだ。

●BLEEB(ブリーブ)
不確定名：STRANGE ANIMAL




生命力：5	攻撃力：2
特殊攻撃：呼 逃	

蛙のような生物で、やけに皮が固くHPが高い。これですぐ仲間を呼ぶうえに呪文の効果が半減されるので戦いが長びく長びく。

●WILL O' WISP(ウィルオーウィスプ)
不確定名：UNSEEN ENTITY




生命力：5	攻撃力：2
特殊攻撃：無	

鬼火・ひとだまの類いで、経験値がなんだかとっても高い。呪文がほぼ効かないから、ACを上げる呪文だけ使ってあとは切ってこう。

●FIRE DRAGON(ファイアードラゴン)
不確定名：DRAGON




生命力：6	攻撃力：3
特殊攻撃：M5、炎	

レッドドラゴンと呼ばれる本家本元の火炎竜で、加えて魔法使いの冷気呪文まで唱えてくる。音を消し、大量にHPを奪わないとね。

●FROST GIANT(フロストジャイアント)
不確定名：GIANT




マカニトが有効

生命力：6	攻撃力：3
特殊攻撃：無	

北欧バイキングのようなカッコをした巨人でえらく経験値が高い。力で押してもいいけどこいつもレベル8以下モンスターだから……。

●POISON GIANT(ポイズンジャイアント)
不確定名：GIANT




マカニトが有効

生命力：9	攻撃力：4
特殊攻撃：炎 無	

巨人族の中でHPと攻撃力はトップ。呪文はほぼ効果ないし40ダメージのブレスは強烈!/でもレベル8以下だからあの呪文が……。

●DRAGON ZOMBIE(ドラゴンゾンビ)
不確定名：DRAGON




生命力：6	攻撃力：6
特殊攻撃：M5、炎 無 呪	

何のつもりかドラゴンの死体を蘇らせたのがこの怪物。もとのファイアードラゴンより数段強くなった感がある。できれば逃げたい。

●FLACK(フラック)
不確定名：STRANGE ANIMAL




生命力：10	攻撃力：4
特殊攻撃：毒 麻 石 死 炎	

正体不明の怪物なれど、特殊攻撃の多さと生命力の高さは迷宮内でも最強の部類に入る。経験値は少ないし、逃げちゃってもいいぞ。

●VAMPIRE(バンパイア)
不確定名：UNSEEN ENTITY




生命力：5	攻撃力：3
特殊攻撃：L2、M3、麻 無 呪	

吸血鬼の子分で、なかなかの強者。呪文が効きづらいのもさることながら、2レベルのエナジードレインには毎度毎度泣かされる。

●GREATER DEMON(グレーターデーモン)
不確定名：DEMON




生命力：5	攻撃力：5
特殊攻撃：M5、毒 麻 呼 無	

経験値が高いだけにおそろしく強い。こちらのレベルが13程度だと瞬時に全滅するくらいだ。でも仲間を呼ぶのを利用して稼げるぞ。

●MAELI FIC(マイルフィック)
不確定名：UNSEEN BEING




生命力：7	攻撃力：1
特殊攻撃：L3、M7、毒 麻 無	

怪物の中ではワードナを除いてただ一種、最強のレベル7呪文を唱える悪魔系のトップ。最優先で倒すか、自信がなければ逃げの一手。

●VAMPIRELORD(バンパイアロード)
不確定名：UNSEEN ENTITY




生命力：9	攻撃力：1
特殊攻撃：L4、M6、麻 呪	

吸血鬼ドラキュラといったところで、ワードナに仕えるモンスターの大隊長。4レベルのエナジードレインはすさまじいの一言だ。

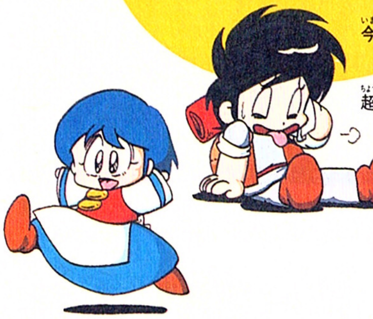
時代は今、感動のアニメーション・アドベンチャー!!

リップルアイランド

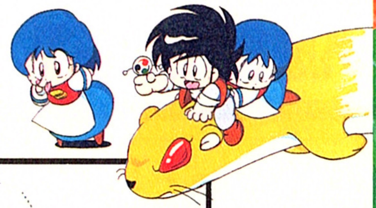
© SUNSOFT

ロムカセット 1月23日発売予定
●標準小売価格4,900円

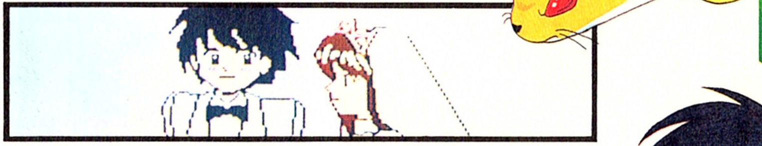




今までにこんなアドベンチャーゲームがあっただろうか？
アニメ映画の世界が、初めてファミコンに再現された
超新作アニメーション・アドベンチャーゲームの登場だ。
さあ君のセンスで謎を解け！
皇帝ゲロゲールから王女を救い出せ！
感動のラストシーンは目前だ。
そして永遠に心に残るエンディングを体験してくれ！



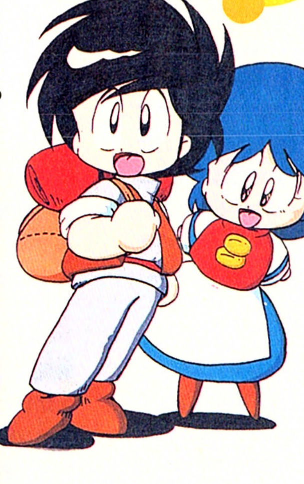
キャラクターデザイン もりけん、きりたん



そしてゲロゲールの魔力とはいったい何なのか？

少年と少女と動物たちの感動の物語。





ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

大好評発売中

「上海」
ロムカセット 標準小売価格 5,300円

ナゾラーランドスペシャル!!
「クイズ王を探せ」
ディスク版 標準小売価格 2,980円

サンソフトクラブ会員募集中！

サンソフトクラブの会員になりたい人は、発売中の雑誌「SUN CLUB」に募集要項が書いてあります。前回「SUN CLUB」創刊号を申し込んでくれた君どうもありがとう。次は1月末に「SUN CLUB第1号」を出します。「SUN CLUB第1号」の欲しい人は、住所・氏名・年令・電話番号と「SUN CLUB第1号」と書いて切手300円分を同封してサン電子まで送ってください。

切り取り線

「SUN CLUB第1号」申し込み用紙

住所 〒 都道府県 TEL（ ）	
フリガナ 氏名	男・女
生年月日 昭和 年 月 日	年令 才
勤務先・学校	

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト

制作・発売元／東海エンジニアリング株式会社
販売元 サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野朝日250 TEL(0587)55-3500

資料請求券 RIP-JH1

←カタログ希望の方は左の資料請求券をハガキに貼り上記住所あてお送りください。

テレホンサービス ☎0587(55)1120

●販売店で、販促用パンフレット、VHSテープ等が必要な場合はご一報ください。



ナムコ／3月発売／価格未定／カセット（1M+1M／バッテリーバックアップ付）

DOKUGANRYU MASAMUNE

独眼竜政宗

「一国一城の主」という言葉が示すように、多くの民を治め、他国としのぎを削り合うのって、やっぱロマンだ。『独眼竜政宗』で今までにない知的興奮を味わってみようじゃん。

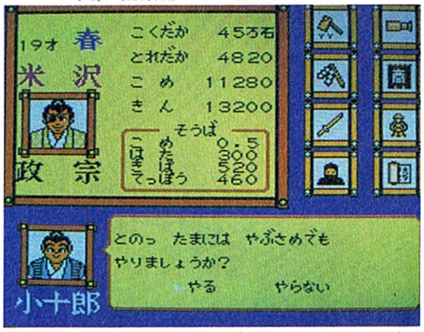
文／編集部 ヒラ坊

わかりやすさ一番の戦国シミュレーション

『独眼竜政宗』は、プレイヤーが名だたる戦国武将、伊達政宗となって、奥州（今の東北地方）制圧を目指す、それはそれは本格的な戦国シミュレーションゲームだ。

奥州は12カ国に分かれているが、ゲームスタート時の政宗はそのうちのただ一国、「米沢」の領主にすぎない。でも「下克上」の戦国の世、国をうまく統治し軍備をととのえれば領土拡大も夢じゃない!! というのがこのゲームの（時代的にも）背景なのだ。

合戦に勝って他国を占領するのが目的なんだけど、その前には農業を盛んにしたり、商人とうまく取り引きしたりと人生の縮図っぽいことをたくさんしなくてはいけない。このへんのシミュレーションゲームの魅力に触れるには『独眼竜政宗』はうってつけの一本だ。



▲アイコンコマンド方式を採用して、わかりやすさ重視の画面構成。そのほかにも親切な気くばり多数あり

『独眼竜政宗』は、学校の歴史の成績に関係なく遊べるゲームだ

これさえ知ってれば、あなたも戦国シミュレーションゲーム通

独眼竜政宗はどういう人物か、なんてことは知らなくていい。これは、武田信玄も織田信長にもいえること。でも戦国時代のしくみについて、こんなことだけは知っておこう。

戦国大名とは

全国各地で政治をするから知事さんぽいし、お金もうけもするから社長っぽい。それにナワ張り争いもするのでヤクザの親分っぽくもある。つまり統一される前の日本の政治・経済・軍事の地方リーダーなのだ。

農業と農民

この頃の産業は、なんといっても農業がメイン。それに人口の90%が農民なわけだから、ゲームでもその比重は大きい。つい軍事にばかり目がいくけど、本当の「強い国」というのは農業がしっかりしてる国のこと。

お米

で、戦国大名の生活というか経営は、その農民から取る年貢米によって成り立っている。時代劇の影響か大名が「ふんだくる」印象をもちがちだがそれは×。年貢はれっきとした税金なのだ。あと、大名の格、領土の大小を表わす百万石とか石高の"石"というのは米俵100俵のこと。これを見てもお米の重要さ、わかるよね。

商人とお金

さて、農民からお米を手に入れたとしても、べつにお米で戦争できるわけじゃない。昔も先だつものは…お金!! そこでだ。商人に来てもらうことになる。商人にお米を売り、それで得たお金ではじめて武器（馬・鉄砲）が買えるからだ。よーするに戦国大名にとって商人というのは軍需商人を意味するわけね。

兵と軍隊

戦国時代の兵士というのは元農民というケースがままある（豊臣秀吉なんかもそうだよ）。というのは、いわゆる刀狩りが行われる前は農民から徴兵して武将たちは軍隊をつくっていたからなんだ。で、その足軽隊が訓練を積んで強くなり、さらに彼らに鉄砲とかの武器を買ってやれば立派な軍隊ができるってわけ。

合戦

戦国時代といえば合戦がつきもの。とはいえ今、われわれが考えるほど悲惨な時代ではなかったらしい。合戦は、ま、いってみれば戦国武将にとってビジネスみたいなもの。自国を維持・運営するために合戦は避けられなかったのだ。そのために領土を広げることは、むしろ当り前のことだったりする。

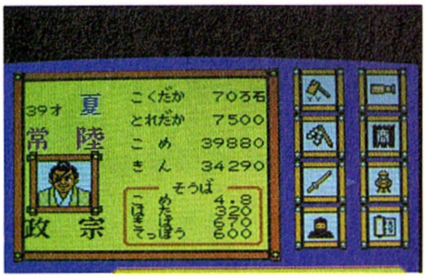
奥州12カ国全図



知謀と猛勇で統一だ

弱小国から少しずつ攻めるもよし。力を蓄え一気に強国を取るもよし。北へ兵を伸ばすもよし。南の国を平らげるもよし。動乱の歴史をつくるのはプレイヤーの意志ひとつにかかっている。と思うとビッグな気分になれる。

※このゲームはシャープCl(シーワン)には対応しておりません。



まずは画面内の情報の意味を知る

『独眼竜政宗』を正しくプレイするために、上の画面の意味を知っておこう。まず左のウインドーでは、政宗の領地の状況、あるいは伊達家の財政を表示。そして右のコマンドを指定して政宗が判断を下すというのが基本だ。今、政宗は何をすべきか？　農業政策？　お金集め？　それとも兵の訓練？　して、いざ出陣の時はいつ？　たった一枚の画面でも、政宗の立場になって考えはじめたら、その苦しくも楽しい想像と思わくは無限に広がるのだ。



全アイコンコマンドを紹介

開墾コマンド　領内の農地を耕し、米の生産量を上げる。1回につき5万石増やすことができるが、もちろんお金が必要

祈とう師コマンド　石高が上がったり、金山が掘れてお金が増えたりするのだが、全く何も起こらないことも……

訓練度コマンド　兵の訓練度を上げることによって少数の兵で多勢の敵と対決することもできる。鉄砲の弾数も増える

忍者コマンド　すなわち情報戦を行うこと。他国に不利なデマを流し国を乱し、石高を下げたり、兵を減らしたり…

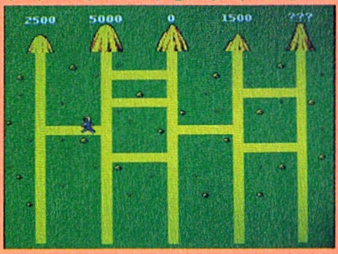
偵察コマンド　他国の領地の様子や軍備が一発でわかる。出兵前はもちろん、将来の方針決定にも欠かせない

商人コマンド　商人がすぐにやってくる。画面左の相場を見て、安く買い高く売る、が鉄則。大名とはいえ商才も必要だよ

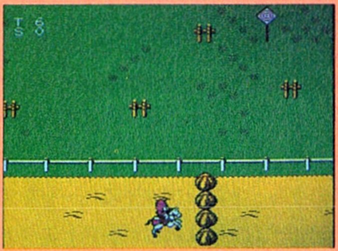
軍事コマンド　政宗本陣の移動、徴兵、出兵の命令に使う。また、お金やお米の物資運搬もこのコマンドでできる

ゲームモード選択コマンド　バッテリーバックアップによるセーブや、メッセージを省略したいときに使う

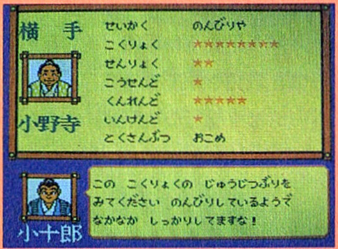
ファミコン的気くばりも豊富



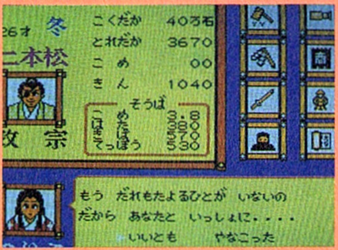
◀あみだクジで金山から掘れる金の量が決まります



◀馬から弓を射るやぶさめはアクションゲームになってます



◀側近の小十郎が情報を整理してアドバイスします



◀のりこに限らず登場人物の話す言葉に親しみがもてます



◀万が一コマンドの意味を忘れてもBボタンで教えてくれます

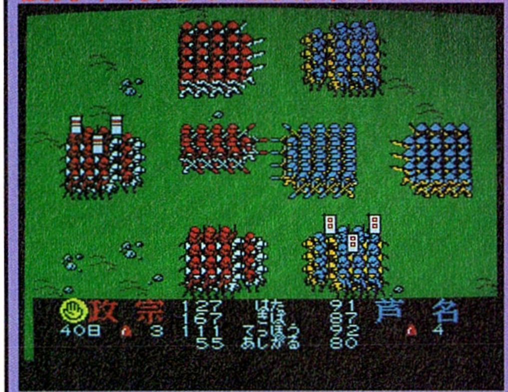
とにかくわかりやすいぜ

と、まあとかく硬くなりがちなシミュレーションゲームだけど、アクション場面もあるしけっこうオチャメ。それに、わかりにくそうなところは、ゲームのほうが教えてくれるので心配は無用ってことね。

手に汗握る合戦シーン

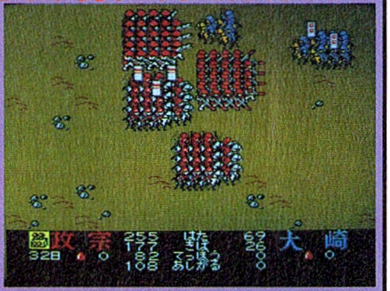
『独眼竜政宗』は出兵時の合戦の場面に並ならぬ工夫が凝らされている。まず見ての通り、各部隊の規模が大きさで早わかり。それに弾は飛ぶし、当たった敵は爆発マークを残しながら消滅していくし……と今までのシミュレーションゲームの「わかりにくい」という非難の声を封じ込めるに十分なグラフィックなのだ。

優劣不明、心してかかれや



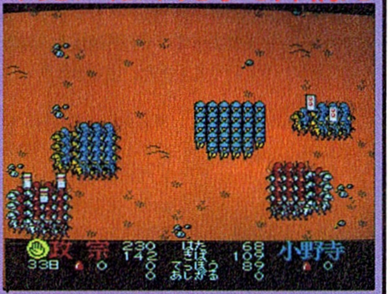
▲大まかな陣型・強さの比較は各部隊を見れば一発でわかる。詳しくは下の数字を。旗が立ってる本陣がツブれた方が負け

伊達の軍勢、圧倒的有利なり//



▲もうここまでくれば合戦じゃなくて、いたぶり。圧倒的に優位に立つというのは残酷だけど快感だ

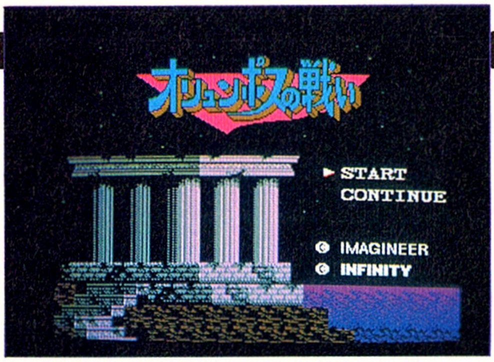
不覚！　敵軍見事な陣構え



▲1回の操作で2回行動できる騎馬隊。飛ばすなら鉄砲隊。壁がわりの足軽隊。うまく戦わせよう

イマジニア／3月中旬発売／¥5300／カセット（1M+64K RAM）

A Legend of Love 愛の伝説



オリュンポスの戦い

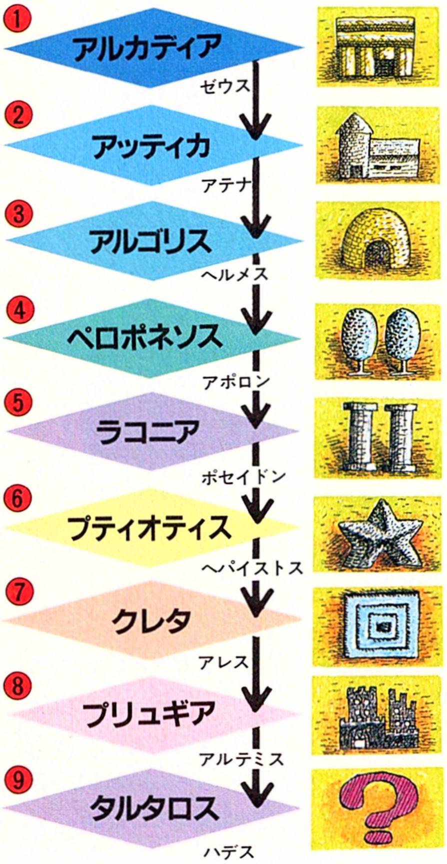
黄泉の国の王ハデスによって連れ去られた恋人ヘレネを取り戻すため、勇者オルフェウスは旅立った…。ギリシア神話に題材を求めた新感覚RPGを特製MAPで徹底解説！

文／村上真

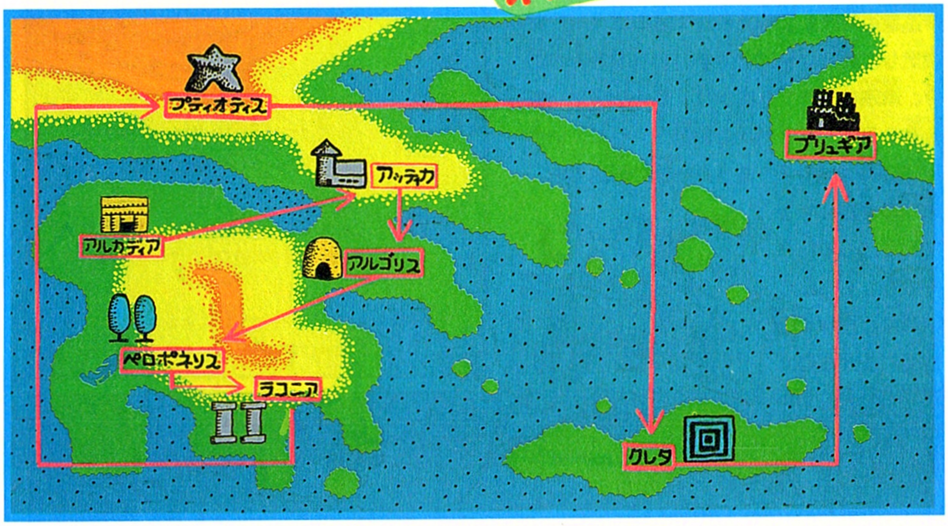
ギリシア神話がわからなくちゃこのゲームは進まない!?

ヘレネを取り戻すためには、3人の妖精が持つ、ヘレネの愛が必要だ。9エリアから成るMAPのうち、8エリアまでにハートを含む全てのアイテムを揃えれば、ラストエリア—黄泉の国への行き方も解けてしまう。

右のルートMAPと下の順路（+神殿名）を暗記すれば、最短手順で攻略できるぞ！ また、右ページは序盤戦の攻略法。このゲームでは、武器の入手が最大のヤマとなるのだ。



オリュンポス最短ルートMAP



絶対に見逃がすな！ 重要ヒント集!!

①ゲームの始めに…。



◀このヒントは一番最初に出てくるもの。古代よりその地を守っている神々が、主人公（つまり君だ）オルフェウスにいろいろな力を与えてくれる。そのことを言っているのだ。

アルカディアの町一番左にいるおじさんがこの人だ。アフロディーテによってつかわされた3人のニンフが、どこかにいるというヒントだ。探し出そう

②意味不明のおつげ



◀ハートについてのおつげなのだが、この時には何のことかさっぱりわからないんだ。でも、このおじさんの言うことは絶対に忘れちゃいけない。ゲームのキーポイントになるのだから。

アルカディアの先にいるおばあさんは、おつげの話をしてくれる。3つのハートを探し出さねばならない。3つのハートに3人のニンフ。何かありそうだ

③ガイアとは何だ？



◀アッティカの町でいくつも耳にする〝ガイア〟の名。一体どんな怪物なのだろう。他に「だいち、という意味なのよ」などというヒントもある。けっして忘れてはいけないんだよ。

プティオティスという場所に行くのに邪魔なのが、このガイアだ。眠れる怪物というのだが、その正体はわからない。どうやって起こすのだろう

④海は舟で渡らない？



◀ポセイドンとは、海のすべてを司どる神の名前なんだ。この神様に助けてもらって海を渡れるようになり、MAPの中で行けなかったところにも行けるようになるんだよ。

古代ギリシアには、遺跡で有名なクレタ島がある。現在でも町があるのだが、ゲームの中でも重要な場所だ。海を渡る方法を、探し出そう

序盤戦最短攻略マップMEMO！始める前に暗記せよ!!

STEP 1 アッティカへ杖を求めて冒険だ!!

1 ▶町の人から情報を聞き出そう！

ゼウスの神殿で話を聞いたら迷わずアッティカへ行こう。町の人の話を聞くと子供がとらわれていることがわかる。ここは放ってはおけない。人助けをして行こう



◀老人の話はよく聞くこと。アッティカでまずやるべきことを教えてくれる。お孫さんがつかまったという話だ



▶お母さんはもっと心配してるぞ。助ければ家宝のものがもらえるんだ。この家の家宝とは何か？助けてみればわかるよ

2 ▶人助けの前にタテを手に入れよう

すぐにも助けに行きたいが、そのままでは防御に不安がある。神殿を探し出し、アテナの神よりタテをもらおう。このタテは相手の放つ矢を防いでくれるんだよ。



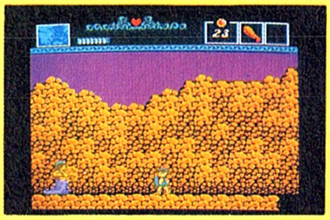
◀ラミアと対戦するためには、神殿の奥にある"タテ"を取ってこなくちゃいけない。このアイテムさえあれば、大丈夫



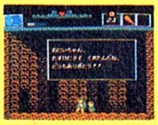
▶アイテムをもらう時は天井から落ちてくるのを同時に、それに重なって取れば、ラクに手に入れられるぞ

3 ▶タイミングを計りラミアを倒せ!!

ラミアの場所はすぐわかる。こいつは矢をビシバシ放ってくるから、タイミングを見て1発ずつダメージを与えよう。6発で死ぬよ。そうしたらトビラが出るから中に入ろう。



◀距離を保っておかないとタテを持っていてもダメージを受けるから気をつけて



▶お母さんからもらう、家宝の"杖"。最初の武器はすぐ手に入るが、その使い方がわからない。老人に聞きに行こう！

STEP 2 アルゴリスの洞くつでプロメテウスを救え

1 ▶杖の使い方を知っているのは？

せっかくもらった杖も使い方を知っているのはとらわれているプロメテウスだけ。アルゴリスの洞くつまで、助けに行こう。



◀プロメテウスもその昔、全能神ゼウスの怒りにふれ洞くつの中にとらわれているという。さほど難しくないから急いで助けに行こう

2 ▶杖の使い方をプロメテウスに聞く



◀彼に話を聞くと、杖を使う時火の玉を同時に出せるようになる。杖の力はこん棒の2倍だし、攻撃力は数段上がるぞ

彼を助けるには、手前の洞くつを先へ先へと進む。コウモリとヘビに気をつければ大丈夫。洞くつを守るライオンは全然強くないぞ。

3 ▶ゼウスの使者、ヘルメスはどこに



▲とても冷たい門番。しかしヘルメスの神の居場所は教えてくれる



▲このサンダルがあれば天井を歩くこともできるんだよ

奥の洞くつを先へ進んで行くと、そこに神殿がある。しかし、主のヘルメスはゼウスに呼ばれていないとのこと。ここまできてくやしいが、アルカディアの神殿まで戻るしかない。彼は、ジャンプ力を増すサンダルをくれる。これがなければ先のエリアへ進めないので必ずもらっておこう。

4 ▶サラマンドラの巣の中で物々交換！

神殿の前の穴へ落ちるとそこはサラマンドラの巣。しかし、オリーブの実50個でアンブロシアと交換してくれるおばあさんがいるよ。

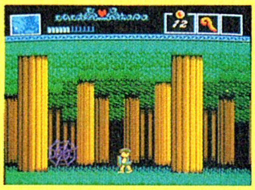
▶このアンブロシアは、自分の体力のMAXを3分の1程度増やせるんだ。アクションが苦手な人もこれで安心できるはずだよ



STEP 3 ジャンプ力と火力を使って剣を取ろう

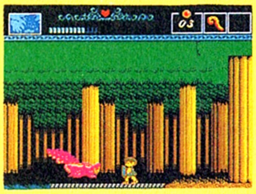
▶ジャンプ力と火力を使って剣を取ろう！

まだ謎の残るアルゴリスの洞くつを後にして、ペロポネソスの森へ行こう。ここには妖精がとらわれていて、この妖精を助けるのが1番にやることだ。ヒュドラという頭が生まれ変わる怪物を根気強く倒すしかない。8回まで頭が再生されるから、9回ヒットさせればOKだ。妖精を助けると、杖より攻撃力のある"剣"がもらえる。これを手にすれば、後の攻撃がとても楽になってくるぞ！



◀この森は何重にも重なっており、どこを入ったかどうかをよく覚えておこう。マッピングすればより確実に進むことができるぞ

▶こいつとの戦いも間合いが大切。あまり近くに行きすぎるといきなり飛びかかってくる。時間がかかってもいいからじっくり戦おう



……そしてオリュンポスの冒険はこれからが本番なのだ……

データイースト／2月26日発売／¥5500／カセット(2M)

A chain of murder case at port of YOKOHAMA



横浜港連続殺人事件

前作を越えることの難しさをみごとにはね返した。前作「新宿公園殺人事件」の失敗を全てクリアし、さらには新コマンドも装備。アドベンチャー・ファンならずとも満足のいく1本だ。

文／プロフェッサー来宮

神宮寺 三郎〔第2弾〕

前作のディスク版「新宿公園殺人事件」では、たび重なるセーブの回数にいらだちを覚えた人も多かったのではないかと思われるが今回はそのへんのイライラがかなり解消された。そのおかげでテンポよくゲームが楽しめるようになった。またBGMも重厚となり、ゲームに臨場感を与えている。さらに今回のゲーム後半で初めて出現する、「サブコマンド」によって、アドベンチャーゲームに新しい楽しみを切り開いてくれている。途中で路頭に迷ってしまった人も、このサブコマンドをヒントに先に進むことができるのだ。初めて謎解きゲームをやる人も安心して挑戦できるソフトといえる。以下は今回のゲームのストーリーを僕が一人称で解説したものだ。





◀前回の新宿から今回は横浜までひとっ飛び。実際の地名や名所がゲームと一致するところがウレシイ

1 プロローグ

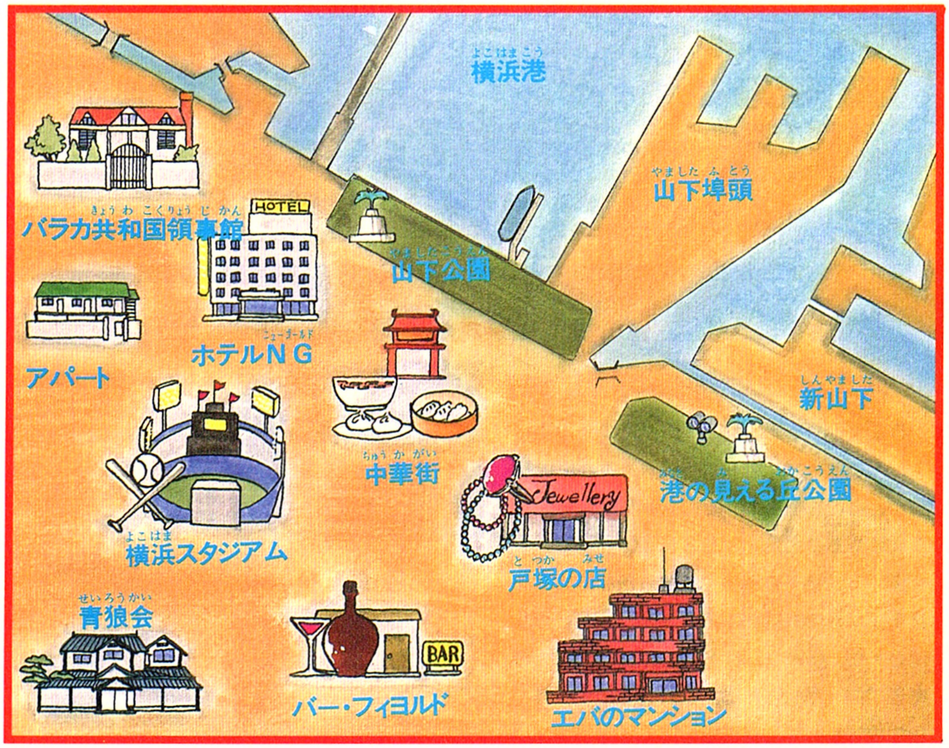
ある日、新宿・淀橋署の熊野警部のもとを2人の男が訪れた。1人は横浜・加賀山署の刑事課長、伊勢崎伸。連れの男は日之出仁、中南米航路の貨物船航海士としての半年に及ぶ勤務を終え、帰国したばかりだという。

日之出氏の話によれば、バラカ共和国横浜領事館に勤務する、彼の婚約者エバ・クリスティーナが数日前より行方不明になっているとのこと。さらに、彼の心に不安な影を色濃くさせているのは、彼女と同じく領事館に勤務するイリス・ハートが3日前に横浜の港で水死体となって発見されたことだ。

依頼を受けた俺は、久しぶりの横浜へやってきた。今回の捜査では、俺の有能なアシスタントである洋子くんもモチロン同行してもらっている。熊野警部は東京の淀橋署で電話待ちだ。この横浜からアメリカに渡ったのももう10年も前のことか、などと俺は思いながら、とにかく依頼人の日之出氏の話を詳しく聞くことにした。



▶前作で大活躍した熊野警部も今回は電話のシーンだけで捜査に参加。しかし重要なヒントをくれるのだ



2 エバは何処に消えてしまったのか？

ホテルで待っていた日之出氏にうながされて、彼の高校の先輩でもある伊勢崎課長にバー・フィヨルドで事件のあらましを聞くことにした。彼の話によると、水死体となったイリスは密輸グループの一員として捜査中だったのだそうだ。そして事件の前日のエバとイリスの足どりが不思議と一致するということだった。エバとイリス両人はバラカ領事館員だったのだが、バラカ領事が外交官特権によって捜査を妨害したため、私立探偵の俺に事件の依頼がまわってきたというわけだ。

ひととおり話を聞いた俺は、伊勢崎課長からイリスの写真をもらい、一度ホテルに戻ることにした。ホテルでは洋子くんが日之出氏から、エバが行方不明になる前日の話を聞き出していてくれた。6カ月ぶりに航海から戻った日之出氏は、中華街でエバと食事をした後公園に行き、フィヨルドに立ち寄ったのだが、とにかくこの前日の2人の足取りから、俺は捜査をすることにした。



◀このホテルNGが今回の捜査のベースとなる。このホテルではコーヒーも注文できるよ



◀この山下埠頭でエバと日之出氏は再会し、一方イリスは水死体となって発見されたのだ



3 前日の2人の行動をチェックしろ！



神宮寺　三郎

シャープな推理力と大胆な行動力が売り物だが、彼のたばこを吸うことによる力はタダものではない

とりあえず俺は、事件の前日の2人の足取りを徹底的にチェックした。

〈山下埠頭〉　航海から戻った日之出氏を、エバが迎えに来ていた場所だ。ここで久しぶりに再会した2人は、とりあえず中華街で食事をすることにしたのだった。

〈中華街〉　日之出氏とエバは食事をしながら結婚式のことなどを話したそうだ。

〈港の見える丘公園〉　2人はしばらく酒を飲んでから店の外で別れた。エバは店の前からタクシーに乗り、日之出氏は歩いてホテルまで帰った。

2人の前日の行動場所をチェックした俺は伊勢崎課長にイリスの前日の行動を聞いた。それによると、イリスもやはり前日の夜に中華街で食事をしていたらしい。その時間が、なんと2人の食事の時間と重なるのだ。

何か他に手がかりはないかと、フィヨルドのマスターであるピエールに前日の話を聞こうとしたが、なんと彼には日本語が通じないではないか。捜査に行き詰まった俺は、もう一度詳しく調査してみることにした。

突然、ホテル前の車を見て日之出氏は、1台のベンツのことを思い出してくれた。あの日2人が見た“紺色のベンツ”はいったい誰のものなんだろうか？

4 紺色のベンツは誰のもの

バー・フィヨルドに戻り、伊勢崎課長からバラカ領事のロバートがベンツを所有していることがわかった。ロバートと言えば、エバとイリスの上司ではないか！　何かあるぞ、と俺は領事館へ急いだ。しかしロバートに車のことをたずねても、「私はBMWとポルシェしか持っていない」と言うではないか！

またしても捜査に行き詰まった俺は、伊勢崎課長から、もう少し何か聞き出せないかと、バー・フィヨルドにむかったのだった。

すると伊勢崎課長は、密輸グループの一味と見られる、元町の宝石店のオーナーである戸塚と新興暴力団「青狼会」の組長である神奈川のことを思い出してくれたのだった。



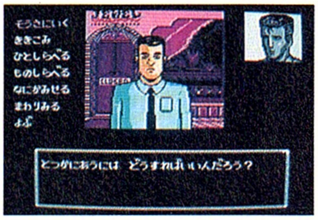
▲はたして“紺色のベンツは誰のものなんだろう



▲ロバート領事は「ベンツ所有」を否定するのだが

5 捜査は佳境に！

捜査をすればするほど謎は深まるばかりだ。いったいあの“紺色のベンツ”は誰のものなんだろうか？　また、エバとイリスの関係は？　さらに密輸グループのことは…？



◀戸塚に会いたい会いたいと思っているうちに実は戸塚は…。さあこれからが本番


FRIDAY SPECIAL
1/29発売
フライデースペシャル68
アイドルホットライン
中山美穂のトキメキハイスクール
必勝ファンブック
美穂が大事なコトを
教えてあげちゃう。
早く美穂のハートを
ト・キ・メ・キさせてね
ここは、しりつトキメキがくえん。
おやじのてんきんで　きょうが　てんこう
だい1にちめです。
■予価380円
57 女神転生
ファミコン必勝本
デジタル・デビル物語
女神転生
完全必勝本
カバーの裏の秘兵器
カバー裏の可動特製マップを綴込みマップと合体だ。
■定価350円
60 ウルティマ
ファミコン必勝本
ウルティマ
恐怖のエクソダス
完全必勝本
戦闘パワー爆発だ!!
最強キャラメイキング&完璧すぎる地下マップつき。
■定価350円
61 新・鬼ヶ島
ファミコン必勝本
新 鬼ヶ島
必勝絵本
前編 後編
ストーリーまんがとおもしろ話と攻略お助けの寄せ鍋。
■定価350円
63 F1レース
ファミコン必勝本
FAMICOM GRAND PRIX
F1 RACE
ファミコングランプリF1レース
完全必勝本
誰よりも速く!!
究極のコーナリングテク！全コース徹底攻略ガイド。
■定価350円



ハル研究所／発売中／¥5900／カセット（2M／バッテリーバックアップ付）

SATSUI NO KAISOU

殺意の階層

殺意の階層は無駄な行動の許されない、実にシビアなアドベンチャーゲームだ。ストーリーから展開を考えて、もう一度自分の捜査手順を主人公・樫畠になりきってチェックしてみよう。

文／トレッキー白石

序章：残された短歌は何を語る

10月1日の朝、警視庁捜査一課の中村警部が、樫畠の大学時代の友人、西河正人が死体となって発見されたと知らせてきた。

そして現場を調査しているときに、知らせを聞いて駆けつけてきた西河の勤務しているパワーソフトの社長・富野から、犯人捜査を依頼される……。

最初の現場で必要な捜査は、死体の所持品の手帳と青いフロッピーディスクを手に入れることだ。現場の調査から自殺ではなく殺人だということを推理できないと、犯人捜査を依頼してもらえないぞ。



▶鑑識の報告、被害者の遺留品、死体の状態など、調べることは山ほどある。手落ちがあれば、そのままゲームオーバーだから慎重に行動しよう



◀被害者・西河の手帳には短歌らしきものが書かれていた。一見、意味不明だが、実は、後で重要なヒントを与えてくれる謎が隠されているのだ



◀美沙子に何度か小夜子の話をきくと、小夜子の部屋に案内してくれる。細かく調査しよう。

第1日：鍵を握る？ 2年前の事故

パワーソフト全員の紹介を受けたら、まず被害者・西河の部屋を調べよう。現場で発見した青いディスクのこともあるし、ほかにも重要な書類が見つかるはずだ。ただし忘れないでほしいのは、捜査できるのは10:00〜18:00だけということだ。1コマンドごとに3分経過してしまうから、あまり無駄な捜査をしているとタイムオーバーになってしまうぞ。なにしろ期限は3日しかないのだからね。

西河の部屋をひと通り調べたら、つぎは社員への聞き込みだ。人間関係と状況を把握することが捜査の第一歩だ。まずはうわさ話の好きな人が一番聞き出しやすそうなので、片桐花枝のいる事務室へ移動だ。

花枝の話で人間関係のアウトラインを掴んだあとは、ほかの社員にも聞き込む。松岡から小夜子の話が聞き出せたらOKだ。

社員への聞き込みが終ったら、最後は社長に話を聞こう。小夜子に関する話を聞くと、美沙子の姉で2年前に自殺したことを話してくれる。話を聞いたら、もう一度美沙子の部屋に行こう。小夜子の部屋が調査できるはずだ。

小夜子の部屋で手に入る参考資料は2つある。これを社長に見せて話を聞けば初日の捜査は終ったようなものだが、まだ捜査時間があれば有効に使ったほうがいいだろう。



第2日：同一犯？　連続する殺人

2日目は諸尾の死亡から始まる。棚から落ちてきたビデオデッキに押し潰されたのだ。

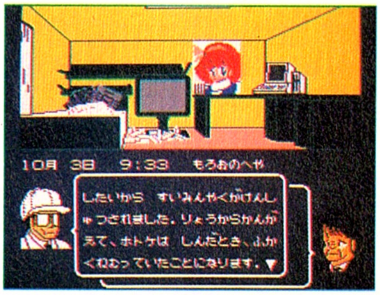
事故か他殺か判断しにくいところだが、現場をよく調べるとどうも他殺くさい。現場は一度離れると調べ直せないので、入念に調べておこう。捜査のし忘れがあるとゲームオーバーになってしまうぞ。

現場の調査が終ったらそれぞれのアリバイや証言を集めよう。西河殺しと同一犯か、それとも別の事件なのか、今後の展開に影響するところだ。

さてこのゲームは3つのメモリーにセーブできるので、この機能を有効に使おう。たとえば聞き込みをする前にセーブしておいて、どの質問が無駄なのか調べてから一度リセットする。そして必要なことだけ聞き出せば、時間の節約ができるというわけ。特に事件現場を離れる前には必ずセーブしよう。



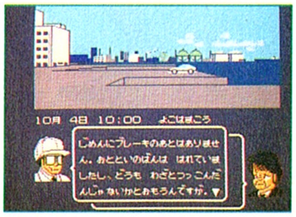
▲2人めの被害者は諸尾だった。殺人の証拠を探せ！



◀薬嫌いの諸尾が睡眠薬で眠っていた。犯人はどうやって諸尾に薬を飲ませて眠らせたのだろうか？



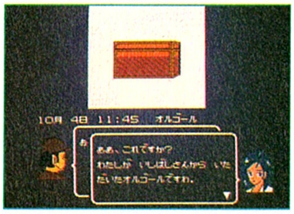
▶会社内で起きた殺人事件だ。各自のアリバイなどはできるだけ細かく聞き出そう。他の人の様子なども重要な参考資料だ。情報は足で探すのが基本だぞ



◀カーマニアの石橋が車で死んだ。やはり他殺の可能性が高い。同じ犯人による犯行なのだろうか？



▶被害者の部屋には、ヒントが隠されていると思ってまちがいない。くまなく調べよう！



◀美沙子の部屋にあるオルゴールは、石橋からのプレゼントだった。複雑な人間関係が犯人を隠している

第3日：続く殺人…容疑者が消えていく

3日目も死が幕開けとなる。カーマニアの石橋が、愛車で海に飛込んでいたのだ。

この事件も、調査は念入りに行なわずに現場を離れるとその場でゲームオーバーになってしまうので、セーブ機能を使ってつまずかないようにしよう。また状況証拠は後で推理を展開するのに必要なので、鑑識の報告はしっかりメモしておいたほうがいいぞ。

現場の調査が終ったらパワーソフトに戻って、石橋の部屋の調査だ。この部屋も隅から隅まで調べてほしい。おさえておきたい物は2点あるぞ。

ここまできたら、もう一度関係者を調べ直してみよう。3人もの死人を出している事件なのだから、捜査は慎重に進めなくてはいけない。美沙子の部屋を調べると、石橋にもらったオルゴールが発見できる。品物は人に見せたり使ったりしていかないと、手に入れた意味がなくなるぞ。

ところで、実はこのゲーム、3日目では解決しないのだ。3日目までの捜査が完璧にされていると、4日目に進むようになっているんだ。4日目に入れるかどうかは、キミの捜査力にかかっているんだぜ！



◀青春人間の森田が首をつって死んでいた。本当に自殺なのだろうか？　調べることは多いぞ



▶里歌が何かを目撃した。もしも犯人を見たのなら、これで事件は解決するのだが……

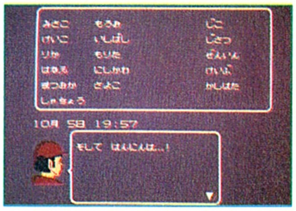
終章：そしてすべてが明らかに

4日目（最初の西河の事件の日を入れれば5日目）は、いままでに集めた証言や証拠から、犯人を推理して認めさせる段階に入るのだが、今度は森田が死んでいるのが発見されて一日が始まる。

現場の調査は綿密に行なうのはもちろんだが、現場を離れて社内を調べていくと、ショップに里歌の姿がないのに気付く。何度か社内を移動しているとやがて現われるのだが、事件はここから急展開する。

最後の解決に向けて一大推理を展開するのだが、ちゃんとここまでの証拠や証言はメモしてあるかな？　はっきりいって、このゲームは犯人を捜すことよりも、その動機や実行手段をいかに解き明かしていくかというゲームだ。つまりここからが本番ということだ。

現役の東大生が作ったこのゲーム。簡単に解けたら、キミも東大に合格できるかも？



◀4人の人間が殺された事件も、ついに大詰めをむかえた。果たして犯人は？　そして、その動機は何か!?



ジャレコ／3月3日発売／¥3200／ディスク(両面)

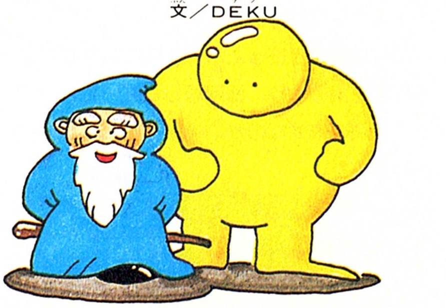
DRUID

ドルイド

世界の果てにあると言われる魔界の門から今、4匹のSKULLが封印を破り甦った。美と平和の国"アルスター"に住む一人の詩人が、4匹のSKULLを倒すために立ちあがった！

文／DEKU

成長もできる面白アクション決定盤！



真っ白なヒゲをはやした老人が主人公というおかしなアクションゲーム登場。老人とは言うものの、数々の魔術を使い、勇敢に闘うのだ。すんごくオドロオドロしいゲーム設定なんだけど、チョコチョコと動くドルイドがかわいくてコミカルなイメージになってる。アクションゲームというと、"正義に燃える若者"が主人公というイメージがあったんだけど、そんな固定観念を吹きとばす新しいキャラクターのこのゲームは、たしかに面白い！

8つのステージはそれぞれみな広大なのだ！

世界の果てにあると言われる魔界の門から甦った4匹のSKULLは、地上の人々を恐怖のドン底におとしいれた…、と言うわけでドルイドが敵と戦うステージ数は8。それぞれのステージには、4匹のSKULLの手下たちが待ちかまえている。ドルイドをパワーアップさせるためには、マップの中にある宝箱を開けて中にあるアイテムを取らなくてはならないのだが、逆にドルイドをパワーダウンさせてしまうアイテムなどもいくつかあり、簡単にはクリアできないのだ。ドルイドが持てるアイテム数は決まっているので、自分でアイテムを選びながら効率よくゲームを進めなくてはならない。魔法と言っても飛び道具のようなものだから、アクションゲームと言うよりはシューティングゲームに近いと思って間違いない。

8つのフロアの中のどこかに4匹のSKULLが隠れている。でも、SKULLを倒すためにはCHAOSというアイテムが必要というように、アイテムの必要性がゲーム進行上すごく重要になってくるので、広いマップの中をくまなく探し回らなければならないのだ。

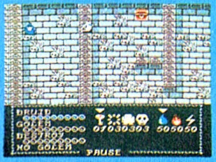
FLOOR フロア 1



(森と川のフロア)

ゲームのスタートは、このフロアからだ。草や木、川などの自然だけで構成されているのだ。

FLOOR フロア 2



(石壁と白骨のフロア)

巨大な石棺のようなこのフロアは、おびただしい数の白骨死体があちらこちらに散らばっているのだ。

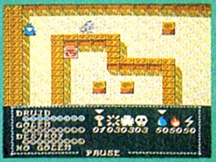
FLOOR フロア 3



(ガラスの宮殿のフロア)

壁も床も、このフロアを構成するものすべてがガラスで作られ、床の下には満々と水を湛えた池が広がっている。

FLOOR フロア 4



(砂漠のフロア)

一面砂だらけのこのフロア、すべてが乾燥しつくし、生物の気配はまばらである。呪われた生物以外は…。

FLOOR フロア 5



(闇のフロア)

すべてが闇に閉ざされ、暗黒のオーラと瘴気が渦巻いている。このフロアには2匹目のSKULLが…。

FLOOR フロア 6



(火炎のフロア)

あちらこちらから邪悪な炎が吹き出しているフロア。移動には細心の注意が必要になるのだ。

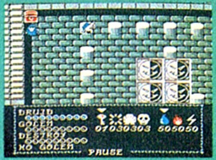
FLOOR フロア 7



(蔦の密生するフロア)

壁のあらゆるところから蔦が生え出し、絡みあってジャングルのようになっているフロアだ。

FLOOR フロア 8



(白と黒のフロア)

色彩がまるでなく、ただ一面が白と黒のモノトーンの世界。4匹目、最強のSKULLが待ちうけている。

ゴーレムを使えばゲームが楽しい！

このゲームの魅力と言うか、面白いところは、"ゴーレム"というおたすけキャラを使えるところなのだ。ゴーレムというのは土でできた伝説の巨人のことなんだけど、このゲームではドルイドと同じ大きさのかわいいキャラクターで登場する。姿形はかわいいのだけれどもなかなかたよりになるヤツで、ドルイドを守って敵と戦ってくれたりするのだからありがたい。ゲーム中にゴーレムを手に入れたら、アイテム表示で選び出し使用するのだ。敵に体当たりしてやっつけてくれたり、敵の攻撃を防いでくれたりするぞ。ゴーレムはドルイドの命令によって4つの動きを使いわけさせることができる。まず"FOLLOW"。ドルイドのあとをついてくる。一番一般的な使い方だね。次に"WAIT"。その場に止まらせる。敵が出現する通路をふさいでしまったりするのが効果的なのだ。次に"ATTACK"。ドルイドの回りにいる敵を自分で追っかけて攻撃してくれるのだ。いわゆるオートアタックというやつだね。そして最後に"2PLAYER"。なんと、IIコントローラーでゴーレムを自由に動かすことができるのだ。

ゴーレムを上手に使いこなすことがゲーム攻略のための最重要ポイントなのだぞ！





◀アイテムで"ゴーレム"を選ぶと、画面に登場する。次にセレクトボタンで命令すると、その通りに動いてくれるのだ



◀"FOLLOW"にすると、ドルイドの後をくっついて移動する。弾よけにするような場合に有効だね

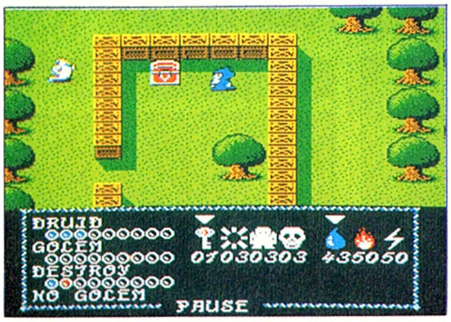


▶"ATTACK"にすると、ドルイドの回りにいる敵に襲いかかる。囲まれてしまったような場合に有効だ

エンディング、それはドルイドのランクで変わる

ゲームをただクリアすればエンディングが見られるかと言うと…、まぁそーなんだけどエンディングにもいろいろあるのだ。つまりマルチエンディングというわけ。ゲームクリア時に、プレイヤーがどれだけ効率よくゲームを進めたか（シューティングアベレージ・宝箱を開けた回数）によって、ドルイドは16段階のうちの一つのランクになる。で、1番から10番までのうちの一つに入ることができると名前を登録することができ、オープニングデモでその名前を見ることができるのだ。エンディングもそのランクによって変わってくるから、ゲームを進めていくうえでこのランキングのことを考えておかないと、せっかく苦労してゲームをクリアしてもつまんないエンディングしか見られない、なんてことになってしまうかもしれないのだ。いかに確実に弾をヒットさせるか、いかに数多くの宝箱を開けることができるか、この2つにキミの称号がかかっている。ドルイドがパワーダウンするマイナスアイテムをクリア時に持っていると評価が上がるという利点もある。キミもそこんところをよく考えて最高位LIGHT MASTERを目指せ！

RATING 階級		
1	LIGHT MASTER	〔光の使者〕
2	HIGH DRUID	〔大司祭〕
3	HIGH PRIEST	〔高僧〕
4	CONJURER	〔祈禱師〕
5	MAGIC MASTER	〔大魔法使い〕
6	ILLUSION	〔幻術師〕
7	PRIEST	〔祭師〕
8	LORE MASTER	〔魔法使い〕
9	POTION MASTER	〔錬金術師〕
10	CLERIC	〔牧師〕
11	SPIRIT MASTER	〔霊媒師〕
12	LORE SEEKER	〔学者〕
13	SEER	〔予言者〕
14	ACOLYTE	〔伴僧〕
15	APPRENTICE	〔見習い〕
16	HALF WIT	〔おろかもの〕



▲宝箱を開けた回数が少なければ、それだけ称号も上がることになる。たとえアイテムがなくても、なるべく宝箱は開けない。ちなみに、アイテムは交換することもできるから、効率よく取ろうね！



▲ドルイドをパワーダウンさせるマイナスアイテムも、ただゲームクリア時に持っているというだけで評価が上がるのだ。つまり、このゲームにはまったくムダなアイテムというものは存在しないのだ



アイレム／1月29日／¥5500／カセット

GARDICK GAIDEN

ガーディック外伝

SFイラストレーター加藤直之のイラストがやたら格好よかったガーディック外伝がやっとボクらの目の前に登場したぞ！ 超過激でちょっとコミカルなガーディックをたのしモ。

文／RYOⅡ

まずはゲームの進め方から……

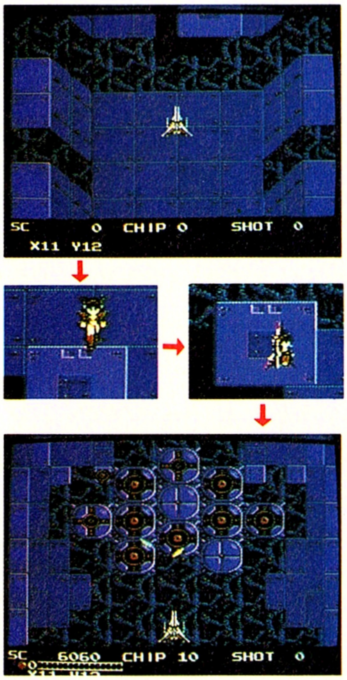
ただシューティングしてただけじゃおわんない！ ちょっと複雑な攻略コースのご案内じゃ。

1 これが最終目的地だ



▲この鬼太郎の父ちゃんみたいな物体こそ最終目的地である惑星ナジュなのだ

2 変身シューティング攻撃だ



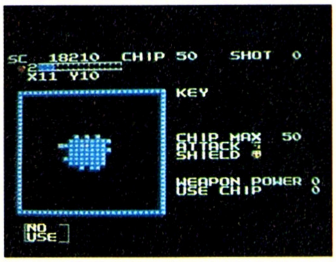
▲主人公の女の子戦士ミリアは回転しながら戦闘機に変身して、過激なシューティングの末、最初の要塞を目指す

3 そしてラビリンスへ



▲要塞を破壊するとラビリンスの中へ。ここでは女の子に変身して歩き回るんだ

4 マップでコリドールを確認



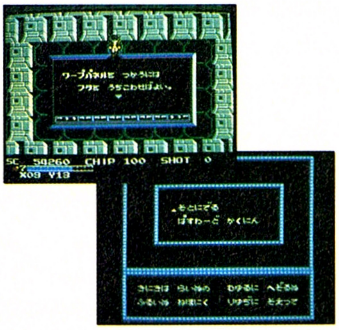
▲まずマップ画面を表示してめざすコリドール入口の場所を確認するんだ

5 コリドール目指し移動開始



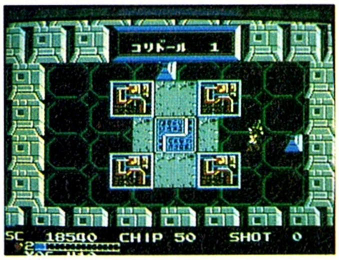
▲ラビリンスの中には、無数のブロックが存在する。破壊できるものと破壊不可能なものがある。この中にはオプションアイテムが隠されているぞ

6 ヒントメッセージを聞け



▲ラビリンスの中にはいくつかの部屋が存在し、そこではメッセージが表示される。これが生存のための重要なヒントとなる

7 コリドールの入口を開けろ





▲マップの点滅地点がここだ。コリドールは全部で21あるんだ。この入口の開けかたがそれぞれ違っている。これはメッセージ画面のヒントによってわかるはずだ。このコリドール1はドアを連射すればいいぞ

8 そしてダンジョンの中へ



▲ダンジョンの中は再び戦闘機に変身してひたすら撃ちまくるシューティングだ

9 ボスキャラを倒せ





▲ダンジョンの最後には大ボスがいるんだ。こいつを倒すとキーが手に入るか、あるいは安全装置が破壊できるぞ

10 キーで広がるマップ



▲大ボスを倒して、キーを手に入れるとマップが広がっていくんだ。これで次々とコリドールを攻略していこう

10個の安全装置を爆破せよ

前ページのゲームの進めかたでわかったと思うけれど、このガーディック外伝は戦闘機で戦う「ザナック」ばりの超スピーディーシューティングのダンジョンシーンと「ゼルダの伝説」のりのヒューマン型で戦うラビリンスシーンがあるんだ。このラビリンス内でコリドールへの入口を捜してダンジョンへと進んでいく。そして惑星ナジュに10個設置されている安全装置を起爆させるのが目的。しかし、かわゆいミリアの前に立ちはだかる敵は実に不気味で強敵なのだ。



◀オプションを使った攻撃はザナックゆずり。どのオプションが有効かは使って覚えよう



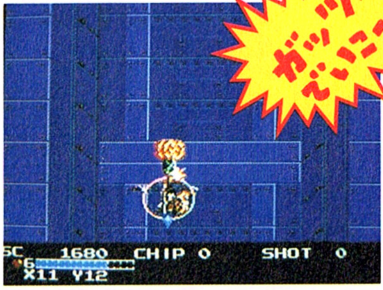
◀コリドール２を抜けるとそこは海のステージだった。竜のおとしごなんてかわゆいけれど、しっかり撃ち倒さなければならない。ラストはサソリの化け物だ



▶コリドール13の入口の向こうは地底だろうか。スピードが早くなったり遅くなったり、で慣れるまではそのスピード感覚に戸惑ってしまうかもね



▶ラビリンスの中にあるブロックを撃つとこんな隠しショップがあったりするのだ



▶下にあるライフゲージが減ってきたらハートのパワーアイテムを取れ

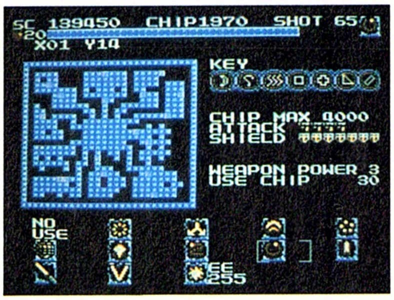
ガッツでいこー！

アイテムとオプションがミリアの味方

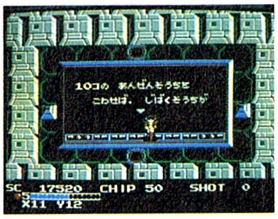
画面は写真のようにメイン画面(上)とマップ画面(下)とに分かれる。マップ画面の表示はしっかり覚えておこうぜ。

さて、この地獄のようなナジュの中で生きていくためには、ここかしこに隠されているアイテムやオプションを集めなくっちゃならない。これは隠されている場所が決まっている場合とランダムで出現する場合がある。

オプションは全部で12種類。それぞれ特色のある特殊弾なのでその性能をよっく覚えて出現する敵にあったものを選ぶんだ。特にボスキャラとの対戦の時はそのボスによって有効なオプションがあるぞ。ただし、弾数に制限があるからね。



◀ほぼ、最強になった瞬間だ。状況に応じてアイテムを選ぶんだ



◀ラビリンスの中にはメッセージを教えてくれる部屋がたくさんあるぞ

●メイン画面のシューティングエリアを抜け出たら、まず左画面で状態をチェックしよう。取ったオプションはすべて下に表示。どれを使うか決めなくっちゃね。　でもオプションを使うにはパワーチップが一定の量だけ必要になるから、チップの数値も気にしなくてはいけないんだ。さーて、マップ見てどこ行くか決めよーっと。

必殺オプションと面白画面大集合だぁ！



惑星ナジュって目玉の化身なの？

オープニング画面って鬼太郎の父ちゃんだったたろ。このほかにもボスキャラも目玉モンスターがいっぱいだし、その弱点の目玉。ダンジョンだって鬼太郎の父ちゃん予備軍がいっぱいいて、この惑星ナジュというのは目玉惑星なのだ。悪い目玉にVロート攻撃ってないだろうな!?



ライフを回復するバレンタインチョコ

惑星内に潜むアイテムってびんびん撃っていると突然出現することがあって、でも、画面の流れが早いと取りそこなうなんてことになっちゃうんだよネ。でもって、いったい何がでるのかもわからん。ハートのバレンタインチョコがほしいのに、青ランターが出ちゃったり。



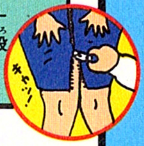
ボクはエリア・フラストのファンです

このゲームってオプション使わないとつまんない。ザナックでもそうだったんだけれど、好きなオプションってプレイする人によって違うんだよね。でもって、ボクは絶対エリア・フラストのファンなんだ。くねくね曲がりながら敵に向かっていく姿ったらとってもセクシーなのだ。



なんと地面にファスナー出現

驚いてはいけない、このナジュには地面にファスナーが埋められているんだ!? 進んでいると突然目玉が出て地面のファスナーを開け始める。これって前チャックのスカートのファスナーを上げてるみたいでいいなあ。殺さずに見学しよっと！




彼の名は、ロンメル——
戦車戦略の天才といわれた男。
【時代】
1941年、第二次世界大戦。
【舞台】
北アフリカ、灼熱の砂漠。
【ユニット】
戦車、装甲車、野戦砲、歩兵、爆撃機、戦闘機等。
【要求能力】
戦略思考、決断力。
【指令】
コードネーム——「砂漠の狐」。ドイツ軍のロンメル将軍になりかわり、イギリス軍を撃破せよ！
ソウコウシャ
タマ: 10
ガソリン: 60
パワー: 10
フイケン: 1
バショ: サバク
イドウ
コウゲキ
ホキュウ
ノウリョク
チェンジ
さあ、作戦開始だ！ユニットの性能を考えて、適切な命令を下せ！
チケイ：ウミ
コウゲキ カイシー!!
チケイ：マチ
テキシュウゲーッ!!
ついに戦闘開始だ！君と敵の戦果や損害は下のウインドウに表示されるゾ！
100人には100通りの作戦がある。
これがウワサのシミュレーション・ウォーゲームだ！
砂漠の狐といわれるロンメル将軍に課せられた指令は、イギリス軍を撃破すること。しかし、その方法はたくさんある。まず制空権を得るか、それとも戦車隊を進めるか…。キミの作戦によって物語りのパターンも無限に広がる。そう、これがシミュレーション・ウォーゲームのオモシロさなのだ！
ファミコン初！シミュレーション・ウォーゲーム登場!!
戦車戦略
砂漠の狐
2月下旬発売予定
任天堂 ファミリーコンピュータ™用
ROMカートリッジ希望小売価格5,500円
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
KEMCO
コトブキシステム株式会社
本社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル638号区 〒100
呉事業所 広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL（0823）21－3300

必勝テク道場

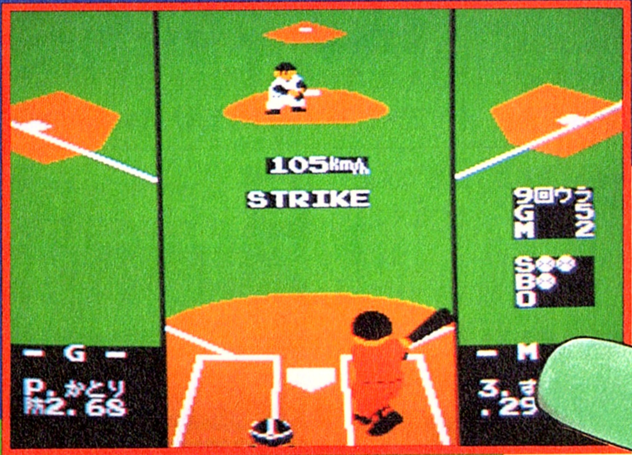
スペシャル

期末直前(?)特別講座

プロ野球ファミリースタジアム'87

共通一次試験問題

実戦力、応用力がグングン身につく!!



難問・奇問でキミに挑戦！

ファミリースタジアム'87も発売されて3週間。打倒メジャーリーガーズを見事果たした人も多いはず。そこで今回のテク道場では、必勝法やデータ集とはちょっと違うファミスタ問題集をやってみました。問題に挑戦して、後ろにある解答&アドバイスを読み、しっかり頭にたたきこめば、キミはもうファミスタ博士だ!!



実践力に磨きがかかる!!

1、ただゲームするだけでなく、あらゆる情報やデータを鋭くキャッチして分析することができる。
2、COMとやっていてもダメ。恥をかいても気にせずに常に自分よりも強い敵(友だち)を求める。
3、必本に出てるテクや技を、自分でやってみる。

第1回ファミスタ'87共通一次試験問題

名前(フリガナ)	学年(職業)	性別	住所
		男 女	〒 電話　—　—

国語科

●時間20分　●50点満点

●解答➡P.82

●次の文章を読んで問いに答えなさい。

球団数は全部で[A]。メジャーリーガーズとブラボーズの2球団が加わった。メジャーはその名の通り大リーグのオールスターで編成した強豪チーム。ブラボーズは[a]から独立した新チームだ。

選手のデータは、もちろん最新版。[b]にはおちあいがいるし、ホイールズにはにうら、ガイアンツには[c]がしっかりいるぞ！　これは何よりも1番うれしいね。

前作と大きく変わったところはふたつある。バッターボックスの1番前には立てなくなったことと、打球の飛距離が短くなったことだ。画面の構成や球場の広さなんかは（　　　　　）。

飛距離やバッターボックスのデータ変更を考えると、ともにバッター不利、ピッチャー有利な条件だよね。

（ファミコン必勝本1987 Vol.[B]から抜粋）

1 [　]A・Bに入る適切な数字を、次のア～エの中から選んで、記号で答えなさい。（4点×2）

A　ア.10　イ.12　ウ.13　エ.15

B　ア.21　イ.22　ウ.23　エ.24

2 [　]a～cに入る適切な言葉を、次のア～エの中から選んで、記号で答えなさい。（4点×3）

a　ア）フーズフーズ　イ）カーズ
　ウ）ドラサンズ　エ）レイルウェイズ

b　ア）フーズフーズ　イ）ガイアンツ
　ウ）ドラサンズ　エ）スパローズ

c　ア）にうら　イ）くわた
　ウ）みのだ　エ）おう



3 （　）の中に入る適切な言葉は何か。10字以内で答えなさい。（5点）

4 ～～線部「飛距離が短くなった」とあるが、それによってどうなるのか。次の中から正しいと思うものをひとつ選んで記号で答えなさい。（5点）

ア）バッターが有利になる　イ）盗塁がしやすくなる

ウ）ホームランが減る　エ）打撃戦になる

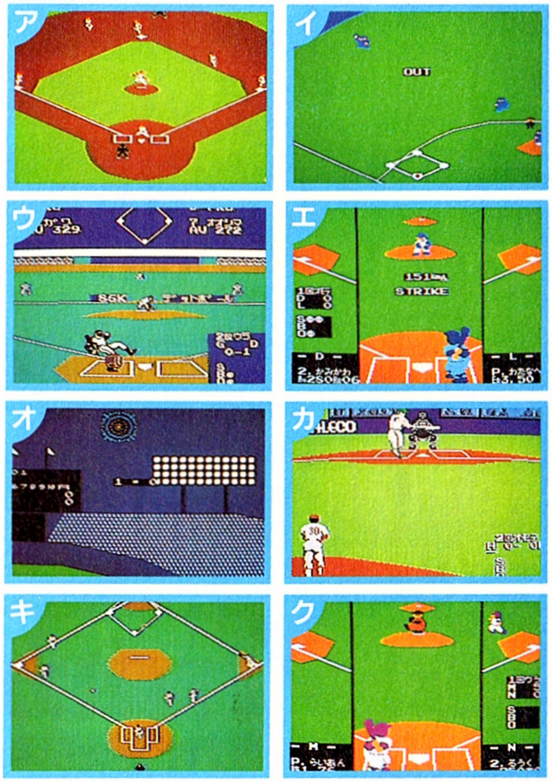
5 (1)――線部「バッターの不利、ピッチャーに有利」とあるが、同じ意味の言葉を次の中から選んで記号で答えなさい。（5点）

ア）だこうとうてい　イ）とうこうだてい

ウ）せいこうとうてい　エ）だとうこうてい

(2)(1)で選んだ言葉を漢字で書きなさい。（5点）

6 上の本文にあった写真を次のア～カの中から2つ選んで記号で答えなさい。（5点×2）



解答らん						
1	A	B	2	a	b	c
3						
4		5	(1)	(2)	6	

数学科

●時間30分　●50点満点
●解答➡P.82

1

次の計算の答えを下のア～シの中から選んで記号で答えなさい。（3点×10）

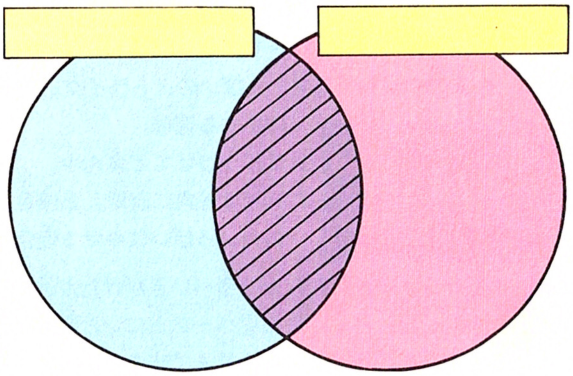
例題　（やしきの走力）＋（おおいしの走力）＝（たつのりの本塁打）
　　　　　　　19　　　　　　　17　　　　　　　36

(1)　（まゆみの本塁打）－（しょうたの本塁打）
(2)　（えがわのカーブ）＋（ぷりゆの本塁打）
(3)　（にしさきの球速）－（すみの球速）
(4)　（よしむらの走力）＋（ぴぴのフォーク）
(5)　（まくがの本塁打）－（ぐいんの走力）
(6)　（でぴすの打順）＋（えんどのスタミナ）
(7)　（たかののフォーク）＋（たおの走力）
(8)　（みのだの本塁打）＋（つじの走力）
(9)　（おおしまの本塁打）－（くどうのフォーク）
(10)　（こばやの本塁打）＋（あわののカーブ）

（ア）おちあいの本塁打　　（キ）かどたの本塁打
（イ）きたむらの走力　　（ク）らいあんのスタミナ
（ウ）ぽんせの本塁打　　（ケ）すとろうの本塁打
（エ）やまだのフォーク　　（コ）あきやまの本塁打
（オ）たかさわの走力　　（サ）しぶいの走力
（カ）あどちの本塁打　　（シ）やまくらの本塁打

2

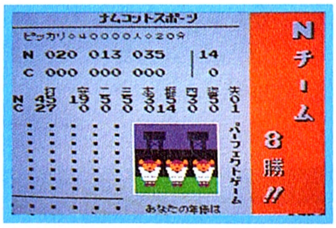
下の図で斜線部に入る選手を次のア～コの中から2人選んで記号で答えなさい。（3点×2）



ア　きぬかさ（カーズ）　　カ　よしむら（ガイアンツ）
イ　ぱつく（ナムコスターズ）　　キ　みのだ（ブラボーズ）
ウ　あどち（ホイールズ）　　ク　すとろう（メジャーリーガーズ）
エ　あきやま（ライオネルズ）　　ケ　まゆみ（タイタンズ）
オ　こばや（カーズ）　　コ　ひろさわ（スパローズ）

3

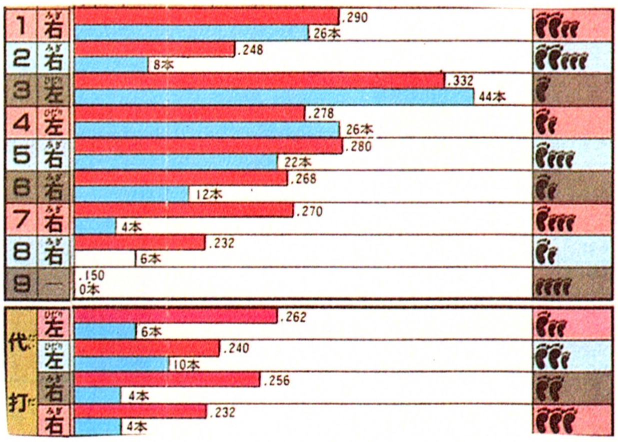
Nチームはまえの試合（対ブラボーズ戦）のとき、年俸が7990万円でした。さて、Nチームはこの試合をパーフェクトゲームで勝ちましたが、年俸はいくらでしょうか。次のア～カの中からひとつ選んで記号で答えなさい。（8点）



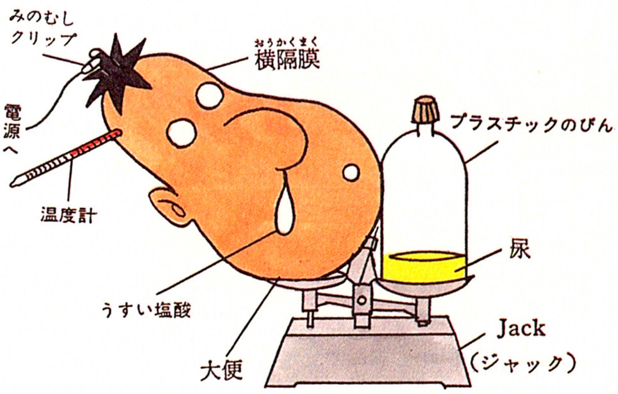
ア　10150万
イ　12150万
ウ　10000万
エ　11050万
オ　9990万
カ　10990万

4

下の図は、あるチームの打撃陣の打率、本塁打、走力をグラフにしたものです。どこのチームかを下のア～エの中から選んで記号で答えなさい。（6点）



ア　メジャーリーガーズ　　イ　タイタンズ
ウ　フーズフーズ　　エ　ドラサンズ



解答らん

1	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
2			3		4					

英語科

○時間10分　○60点満点
○解答➡P.82

1 次のチーム名を英語で書きなさい。（5点×12）

ア）メジャーリーガーズ　　キ）フーズフーズ
イ）ガイアンツ　　ク）スパローズ
ウ）ライオネルズ　　ケ）レイルウエイズ
エ）カーズ　　コ）ホイールズ
オ）ブラボーズ　　サ）タイタンズ
カ）ドラサンズ　　シ）ナムコスターズ

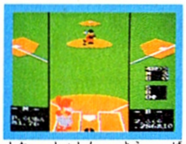
解答らん

ア	M	イ	G	ウ	L
エ	C	オ	B	カ	D
キ	F	ク	S	ケ	R
コ	W	サ	T	シ	N

保健体育科

○時間35分　○70点満点
○解答➡P.83

1 メジャーリーガーズのらいあんが直球（✚をどこも押さないやつ）を30球投げたあと、つぎの31球目に速球を投げた。その球のスピードはおよそ時速何キロか。また、50球投げたあと、つぎの51球目は時速何キロか。次の中から選んで記号で答えなさい。（5点×2）



ア.156km/h〜169km/h　イ. 90km/h〜105km/h
ウ.110km/h〜135km/h　エ.140km/h〜155km/h

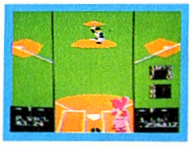
2 下の写真の様な場合、打球はどの方向へ飛んでいくか。次の中から選んで記号で答えなさい。（5点）



ア.三遊間方向　イ.センター方向
ウ.一二塁間方向　エ.バックネット方向

3 ピッチャーなかにしがプレートの右端に立ちモーションの途中から、✚の左押しっぱなしのシュートを投げた。さて、ボールはどのコースにいくか、次の中から記号で選んで答えなさい。（5点）



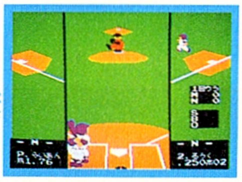


ア.ど真ん中のストライク
イ.打者の外にはずれるボール
ウ.デッドボール
エ.外角いっぱいのストライク

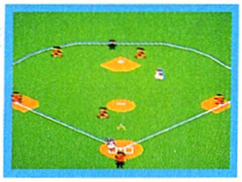
4 1塁ランナーぴの（ナムコスターズ）が2盗しようと、文句なしのスタートを切った。ピッチャーはらいあん（メジャーリーガーズ）。バッターに対し投げたボールは169キロの速球だ。キャッチャーかあたあは、捕球した瞬間、すばやく2塁へ送球。果たして、ぴのを刺せるでしょうか。答えを次の中から選んで記号で答えなさい。（5点）

ア.盗塁を阻止　イ.ランナーを刺せず

○メジャー相手に、リーグーの俊足ぴのは最高のスタートを切った



○捕手かあたあは、スライディングさせない速い送球を2塁へ。アウトかセーフか?



5 5回表、コンピューターはピッチャーを代えてきました。第1球目は、ど真ん中のストレート。バッターはとりあえず見逃がし。さて2球目、バッターはどうするのがベストか。次の中から選んで記号で答えなさい。（5点）

○5回表0対0、相手は投手交代





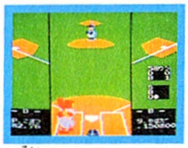
○交代直後の第1球目はいきなりど真ん中の直球だ!

ア.ストライクの次は、だいたいボールなので、2球目も見逃がす。
イ.2球目も絶対、ど真ん中のストレートなので、打ちにくい。
ウ.絶対、外角いっぱいに入るストライクを投げてくるのでカットする。

6 対コンピューターの場合、バッターやまだを3球3振にとるには、どのコースに投げるのがいちばんベストか。次の中から選んで記号で答えなさい。（5点）

ア.内角に2球ストレート。最後は外角にはずす変化球。
イ.2球つづけて外角いっぱいのストライク。最後は、内角にキマる速球。

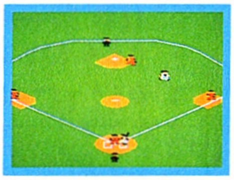
○さあ、問題の第2球目はどのコースに投げてくるか



ウ.3球つづけてど真ん中。
エ.初球は外角に直球。2球目、3球目は外角いっぱいにキマる変化球。

7 1塁ランナーきたむらが2塁へいきかけたが途中で1塁にひき返した。と同時に2塁ベース上にいた野手が追っかけてきた。このまま2人で1塁まで走るとすると、ランナーはアウトになるか、セーフになるか、次の中から記号で選んで記号で答えなさい。（5点）

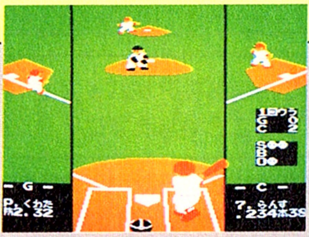
ア.アウト　イ.セーフ



○ランナーがこの位置にいる時、2塁手は1塁方向に追っかけてきた!



解答らん	1		2	3	4	5	6	7



ファミスタ'87の100問

住所〒			でんわ(　　　)
名前(ふりがな)	年齢　歳	性別 男・女	学年(職業)

問	質問	YES	NO
Q1	ファミスタ'87の定価は3900円である。	Y	N
Q2	ライオネルズよりガイアンツの方がチーム防御率がいい。	Y	N
Q3	カーズのきぬかさは'87ではもういない。	Y	N
Q4	メジャーリーガーズの選手はみんな体が大きい。	Y	N
Q5	'87にはスイッチヒッターがいる。	Y	N
Q6	新球団ブラボーズはレイルウェイズから独立したチームである。	Y	N
Q7	ナムコスターズの8番バッターはさんまである。	Y	N
Q8	'87でもおうは代打陣としてがんばっている。	Y	N
Q9	左バッターが1番多いチームはカーズである。	Y	N
Q10	フーズフーズで3割バッターはりいだけである。	Y	N
Q11	ファミスタの選手はジャンプできないが、コケることはある。	Y	N
Q12	ファミスタの音楽は、森のくまさんにちょっと似てる。	Y	N
Q13	どんな強打者でも絶対打てないボールはある。	Y	N
Q14	'87でユニフォームが変わったチームは3チームである。	Y	N
Q15	タイタンズで打率の上がった選手はひらただけである。	Y	N
Q16	'87は外野手の肩が少し良くなっている。	Y	N
Q17	平均球速が、前作と比べて最も速くなった選手はつだである。	Y	N
Q18	フーズフーズのトップバッターはにしむらである。	Y	N
Q19	レイルウェイズのでひすの打率は前作よりもアップした。	Y	N
Q20	10点差がつくとコールドゲームとなる。	Y	N
Q21	延長18回を終わって同点の場合は引き分けである。	Y	N
Q22	ぴのが最高のスタートを切れば、2塁で刺されることは絶対にない。	Y	N
Q23	チームの平均走力のトップはホイールズだ。	Y	N
Q24	えがわが、こばやにホームランを打たれると涙をながす。	Y	N
Q25	ホイールズのわかなは、ピッチャーよりも足がおそい。	Y	N
Q26	1987年度の日本シリーズは、西武が優勝した。	Y	N
Q27	フォークボールを投げることができない投手は、'87ではいない。	Y	N
Q28	ガイアンツのくろまては色が黒い。	Y	N
Q29	カーズのしょうたは前作では右バッターだった。	Y	N
Q30	あまり打たれつづけると、投手は1イニングでも勝手に降板してしまう。	Y	N
Q31	ぴのは足が速いので前を走っているランナーを抜いてしまうことがある。	Y	N
Q32	カーズのやまさきの打率は前作と同じである。	Y	N
Q33	✚とBボタンを同時に押すと速い送球ができる。	Y	N
Q34	'87はエンタイトルツーベースがある。	Y	N
Q35	ファミスタとはファミリースタコラサッサの略である。	Y	N
Q36	前作ではバッターボックスの1番前に立つとフォークを打てた。	Y	N
Q37	'87ではバッターはバッターボックスの1番前には立てない。	Y	N
Q38	こまつと、こまつさは同じチームである。	Y	N
Q39	スパローズの三塁手はなかしまである。	Y	N
Q40	Gチームのまつもとと、Dチームのおおしまは前作では先発メンバーだ。	Y	N
Q41	対コンピュータ戦で、先発型のピッチャーは連投ができない。	Y	N
Q42	くわたが投げている時、耳をすますとひとりごとを言ってるのが聞こえる。	Y	N
Q43	'87の選手は全部で192人。	Y	N
Q44	いちばん速い球を投げる投手はらいあんだ。	Y	N
Q45	'87で新しく設立されたチームは2チームである。	Y	N
Q46	ピッチャーの打率は1割5分。	Y	N
Q47	コンピュータのランナーはけん制球を投げた後の1球目は走らない。	Y	N
Q48	アッパースィングは✚の上を押しながらスイング。	Y	N
Q49	ファミスタは、ファミコンで初めて出た野球ゲームである。	Y	N
Q50	'87では前作に比べて球場の広さが1.3倍になった。	Y	N

問	質問	YES	NO
Q51	'87の操作方法は前作とまったく同じである。	Y	N
Q52	試合時間が40分を超えると、観客が帰ってしまう。	Y	N
Q53	ガイアンツのやまくらはチームで5番目にホームラン数が多い。	Y	N
Q54	第1回ナムコットスポーツゲーム大会で文二が選んだのはタイダンズ。	Y	N
Q55	'87はデッドボールの時のかっこが少し違う。	Y	N
Q56	対コンピュータでライオネルズがブラボーズに勝つと8連勝とでる。	Y	N
Q57	ファミスタ'87はケムコが出したゲームである。	Y	N
Q58	ホイールズのおおのはピッチャーである。	Y	N
Q59	'87にはネクストバッターズサークルがある。	Y	N
Q60	右打席に立つ選手は、全部で84人いる。	Y	N
Q61	ファミスタ'87はファミリーシリーズ第7弾である。	Y	N
Q62	ツーランホームランを打つと花火は6発あがる。	Y	N
Q63	ナムコットゲーム大会でたつのりは19打数で1安打しか打てなかった。	Y	N
Q64	ホイールズのユニフォームは黄色と緑である。	Y	N
Q65	速球とフォークは同じくらいスタミナを消耗する。	Y	N
Q66	'87ではピッチャー交代の時、リリーフカーに乗って登場する。	Y	N
Q67	メジャーリーガーズのチーム本塁打はナムコスターズの約5倍。	Y	N
Q68	フーズフーズと、スパローズには左ピッチャーが1人もいない。	Y	N
Q69	4番バッターも9番バッターもスイングのスピードは変わらない。	Y	N
Q70	'87の球場は、ホームベースの後方にピッカリという文字が書いてある。	Y	N
Q71	下手投のピッチャーは、全部で6人。	Y	N
Q72	カーブのキレがいちばんない選手はガイアンツのかとりである。	Y	N
Q73	ライオネルズには3割バッターがひとりもいない。	Y	N
Q74	対コンピュータ戦で自分のチームは後攻めである。	Y	N
Q75	ファミスタ'87は去年発売された。	Y	N
Q76	左の4番バッターは、かどた、かけふの2人だけである。	Y	N
Q77	代打陣の本塁打数がいちばん少ないチームはガイアンツである。	Y	N
Q78	一死走者2塁でサードゴロ。この時コンピュータは必ず1塁に送球する。	Y	N
Q79	レイルウェイズとフーズフーズの試合は観客が少ない。	Y	N
Q80	ファミスタはロールプレイングゲームである。	Y	N
Q81	ライオネルズのひかしおは、ファミリー麻雀にも出ている。	Y	N
Q82	スパローズのほうなあは金髪である。	Y	N
Q83	'87では自分のチームも、フライを捕る時バンザイをする。	Y	N
Q84	Gチームのにむら、Dチームのにむらなど同じ名前の選手は全部で6組だ。	Y	N
Q85	ピッチャーは盗塁すると、スタミナを消耗する。	Y	N
Q86	ナムコスターズのるうくはフォースを使って本塁打を打つことができる。	Y	N
Q87	'87は走者のいない塁にけん制球を投げるとボークを宣告される。	Y	N
Q88	おちあいは、ばあすより本塁も打率も成績が上だ。	Y	N
Q89	メジャーリーガーズのらいあんは最高176キロのスピードが出る。	Y	N
Q90	リーグ1足のおそい選手は、にやむこである。	Y	N
Q91	ファーストゴロの時、1塁ベースカバーに自動的に入るのはピッチャー。	Y	N
Q92	まくがの打つホームランはすべて場外ホームランである。	Y	N
Q93	えがわは、前作より速い球が投げられる。	Y	N
Q94	文二とみそは、最近ファミスタよりもファミリーテニスに燃えている。	Y	N
Q95	2塁手は、セカンドベースより3塁側にはいくことができない。	Y	N
Q96	'87では、ファウルのあとに投げた球は、全部ストライクになる。	Y	N
Q97	ドラサンズのすきもとは、前作ではカーブよりシュートの方が良かった。	Y	N
Q98	ナムコスターズでは絶対に優勝することはできない。	Y	N
Q99	'87ではランニングホームランでも花火があがるようになった。	Y	N
Q100	ナムコにはピッカリさんという人がいる。	Y	N

解答&アドバイス

さあ、ひととおり問題をやり終えたら、この解答&アドバイスでチェックしよう！ 間違えた問題は復習することを忘れずに！

国語科

1	A イ	B イ	2	a エ	b ウ	c イ
3	前作とかわっていない					
4	ウ	5	(1) ア (2) 投高打低	6	イク

数学科

1	(1) カ	(2) コ	(3) イ	(4) エ	(5) ア
	(6) ク	(7) シ	(8) ウ	(9) オ	(10) ケ

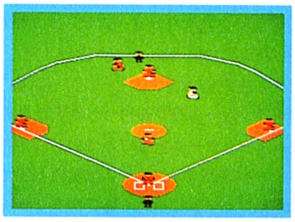
2	エ	ク	3	エ	4	イ



どーも、テク道場ファミスタ'87、講師のスポック文二です。今回は、ファミスタ'87共通一次試験と題しまして、国語、数学、英語、保健体育の４教科に取り組んでいただいたわけですが、いかがでしたでしょうか。ここに取り上げた問題はどれもこれも、ファミスタ'87に関する超重要項目ばかりです。間違えた問題や、自信のなかった問題は、自分できびしく採点し、あとで復習することが大切です。確実に征服すれば、実力アップはまちがいなし！です。

てなわけで、まずは国語科の解答&アドバイスからいってみよう！

ファミスタ87の基礎知識的な問題ばかりの国語科は、けっこうラク勝だったはず。メジャーリーガーズとブラボーズが加わって、ジャパンリーグは全12球団になったことや、ドラサンズにおちあい、ガイアンツにくわたがいるなんつーことは、ファミスタファンなら先刻ご承知のとおり。3の答えは意味があってりゃ何でも正解。よーするに前とおんなじっつーこと。4では答えのウ以外にポテンヒットやライナー性のヒットが多少ふえたっていう意見もあるけど、けして打撃戦にはならない。



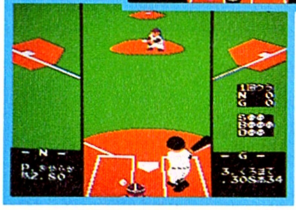
超ド級の選手ばかりが集まったメジャーリーガーズ



レイルから独立したブラボーズもけっこう強い！



ファミスタ'87ではくわた対きよはらの対決も見れるのは知ってるよね



'87ではカーブやシュートが打ちづらくなった！



球場の広さや、操作方法は前作とまったく同じだ

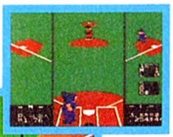


投高打低になってかなり投力戦になりやすい



この科目は、選手のデータがどんだけ頭ん中に入ってるか、ためしてみよう！ていうのが主な目的。自分のチームにしろ、相手のチームにしろ、データがわかってるのと、全然わからないのとでは大違いだぜ！ てことで、けっこう大切な科目であるわけだ。

でも、ちょっとムズカシすぎたかもね。これで満点とったやつは、そーとーマニアックなやつだぜ！まあ満点はムリとして、合格ラインは30点ってとこかな。少なくとも2と4くらいはわかってほしいのね。1は半分あってりゃＯＫ！ でも自分のやってるチームと、相手チームの主力打者、足のはやい選手のデータくらいは頭に入れといた方がいい。これって実戦でもかなり重要だもん。ここにでてきたデータは覚えとくよーに！



ライオネルズのあきやまは1発もあるし、足もある。要注意!!



メジャーのすとろうも両刀使いだ

年俸計算のしかた

			パーフェクトゲーム
N	100+	10×(残りの回数+点差)	+(100)
T	200+	20×(残りの回数+点差)	+(200)
W	300+	30×(残りの回数+点差)	+(300)
R	400+	40×(残りの回数+点差)	+(400)
S	500+	50×(残りの回数+点差)	+(500)
F	600+	60×(残りの回数+点差)	+(600)
D	700+	70×(残りの回数+点差)	+(700)
B	800+	80×(残りの回数+点差)	+(800)
C	900+	90×(残りの回数+点差)	+(900)
L	1000+	110×(残りの回数+点差)	+(1000)
G	1100+	110×(残りの回数+点差)	+(1100)
M	1200+	110×(残りの回数+点差)	+(1200)



年俸は勝ち方によって変わってくるのだ！

英語科

ア	MAJOR-LEAGUERS	イ	GAIANTS
ウ	LIONELS	エ	CARS
オ	BRAVORS	カ	DRASONS
キ	FOODS-FOODS	ク	SPARROWS
ケ	RAILWAYS	コ	WHEELS
サ	TITANS	シ	NAMCO-STARS

保健体育科

1		2	3	4	5	6	7
ア	ア	ウ	イ	ア	イ	ウ	イ

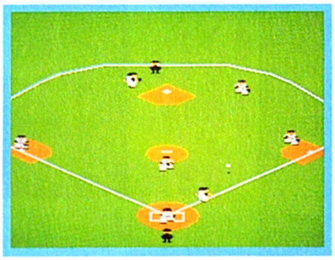


保健体育科はマジです。これでファミスタをどんだけやりこんでるかが1発でわかっちゃう。満点とれたとしたら、そいつはそーとーやりこんでるヤツだぜ。まず1。なんとメジャーのらいあんは30球投げてもまったくスタミナはおとろえない。これは意外だったでしょ。2の問題はカンタン。かとり以外にも、やまだとぼすこは打球が逆方向に飛ぶんだ。3は球速が110キロを超えた場合のみ、外角いっぱいに入るストライクになる。でも、スタミナ十分のときは、だいたいボール球になる。シュート6の右ピッチャーはこの球で空振り三振にとろう！ 4。ぴのでも刺せます。5は1球目がど真ん中のストレートだったら、バットを振らない限りずっとど真ん中ばかり投げてくる。ホームランバッターだったら、1発が狙えるチャンスだ。アッパースィングでかっ飛ばせ！ 6はど真ん中投げてりゃ三球三振。7。結果はセーフでした。

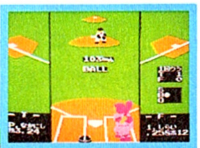


○右下手投げの投手は、相手の意表をつく逆方向バッティングで攻めよう！

○メジャーリーカースらいあんはスタミナ十分！ 4回投けても168キロだ！！



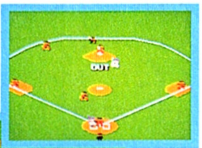
○初球から10球くらいまでは、ほとんどボール球になるぞ！

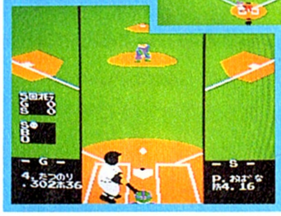




○ただし球速が速いと外角いっぱいにキマる

○速球派のピッチャーだったら走力22のぴのでも刺せるのだ。



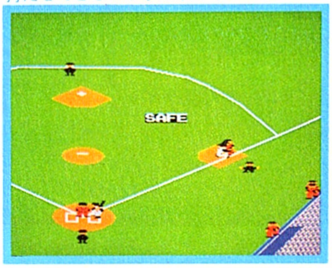


○2球目もど真ん中のストレート。絶好球だ



○走力13のきたむらだからセーフになったけど、野手は足が速いので要注意！！

○ど真ん中投げてりゃ三振にとれるけど、打たせてとるのが手っ取り早いかもね。



ファミスタ'87の100問

Q1	YES	Q26	YES	Q51	YES	Q76	NO
Q2	YES	Q27	NO	Q52	NO	Q77	YES
Q3	NO	Q28	NO	Q53	NO	Q78	YES
Q4	NO	Q29	YES	Q54	NO	Q79	NO
Q5	NO	Q30	NO	Q55	NO	Q80	NO
Q6	YES	Q31	NO	Q56	NO	Q81	NO
Q7	YES	Q32	YES	Q57	NO	Q82	NO
Q8	NO	Q33	NO	Q58	NO	Q83	NO
Q9	YES	Q34	NO	Q59	NO	Q84	NO
Q10	YES	Q35	NO	Q60	NO	Q85	NO
Q11	YES	Q36	NO	Q61	NO	Q86	NO
Q12	YES	Q37	YES	Q62	YES	Q87	NO
Q13	YES	Q38	YES	Q63	YES	Q88	NO
Q14	YES	Q39	NO	Q64	NO	Q89	NO
Q15	YES	Q40	YES	Q65	YES	Q90	NO
Q16	NO	Q41	YES	Q66	NO	Q91	NO
Q17	YES	Q42	NO	Q67	YES	Q92	NO
Q18	NO	Q43	YES	Q68	NO	Q93	YES
Q19	YES	Q44	YES	Q69	YES	Q94	YES
Q20	YES	Q45	YES	Q70	NO	Q95	NO
Q21	NO	Q46	YES	Q71	NO	Q96	NO
Q22	NO	Q47	YES	Q72	NO	Q97	YES
Q23	NO	Q48	NO	Q73	YES	Q98	NO
Q24	NO	Q49	NO	Q74	NO	Q99	NO
Q25	YES	Q50	NO	Q75	YES	Q100	YES

てなわけで、キミは何問正解だったかな？ 90問以上だったらたいしたもんだぜ！ 50問いってないやつは、よく勉強しとくよーに！ さて間違いやすい問題をチェックしてみよう！ Q13フォークボール、外にはずすクソボール。Q21決着がつくまでつづくのだ。Q27きゃらかは絶対落ちない。Q33✚とⒶ。Q48✚と下。Q49仁天堂のベースボールが最初。Q61ファミスタ、ジョッキー、ボクシング、麻雀、テニス、ファミスタ87の順。Q91セカンドが入る。Q96燃えプロじゃないっつーの！



門弟求む

も一わけわがかんなくて、ゲームを途中で投げ出してしまうなんていうニガい経験をしたことがありませんか、あなたっ！ テク道場は、そんな人にハガキを書くことをおススメします。どのゲームのどこの所がわかんないかをハガキに書いて送ってくれれば、私たちゲーマーが真心をこめてお答えいたします。

道場やぶりだ〜！

オイラはゲームがウマイ。もしかしたら、天才かもしれない。な〜あんて思ったことはありませんか、あなたっ！ テク道場は、そんな人に道場やぶりをおススメします。あなたの得意なゲームのオリジナル攻略法をお手紙に書いて送って下さい。あなたの実力に期待していますっ。



ハドソン／4月発売／価格未定／カセット(2M)

サラダの国のトマト姫

ちょっとむかし、パソコンで人気のあったファンタジー・アドベンチャー・ゲームの名作が、ファミコンに移植されたぞ。キミはキュウリになって、ウツボ山脈をめざすのだっ！

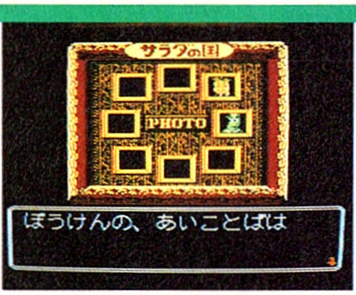
文　北枕 獲

トマト姫を救うためキュウリ戦士は立ちあがる！

なっつかしいよなぁ、「サラトマ」なんてさ。このゲームもさ、パソコンで徹夜したもんなぁ…。おっとレトロってるときじゃないね、お仕事しなくちゃ。

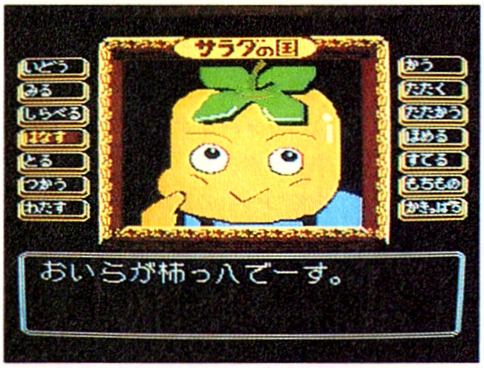
はるかむかし、銀河系の反対側に地球にとてもよく似た星があり、野菜たちの国がありました。その名は“サラダ王国”。この国には“品種差別”もなく、みんななかよく暮らしていました。この国の王様は名君のほまれの高いオニオン王。王は野菜たちの恐怖の的であったノーミン族（いきなり現れて年頃の娘たちをさらっていってしまうのです）やヤオヤ族（サラダ王国の国民を外国に売りとばしてしまうのです！）から国民を守り、多くの国民から尊敬と信頼を受けていました。

しかし、平和は長く続きませんでした（こーゆーのを「好事魔多し」といいます。はい、とってもお勉強になりましたね）。オニオン王の側近の一人が裏切ったのです！ いつか自分が王になってやろうと思っていたカボチャ大臣が、ウツボ山脈のふもとの城に、オニオン王の最愛の娘トマト姫をさらっていってしまったのです!!



◀サラトマのコンティニューは、ぼうけんのあいことばだ。メモを忘れないように

愛娘を奪われたオニオン王は、悲しみのあまり亡くなってしまいました。クーデターは成功しました。カボチャ大臣はカボチャ大王を名乗り、サラダ王国に暗黒の時代がおとずれたのでした。



◀コイツがウワサの柿っ八だっ！ これで、あのナゾのコマンドの正体がわかっただろ。そう、柿っ八はアドバイスをくれるから、こまめに話しかけるようにしようぜ



◀お地蔵さまには、花を供えて、旅の無事を祈ろうね。きっといいことがあるんじゃないかな

カボチャ大王は重い税金を課し、ようしゃなくとりたてたので、国民の生活はとても苦しくなりました。カンづめ工場に身売りをするものまででるようになってしまったのです。また、政府の役人も国民のためには何もしようとせず、遊んでばかりいました。

国のあちらこちらで、不満を持つ人々が集まり反政府グループが生まれました。やがて反政府グループは団結し、反政府軍が組織されたのでした。

多くの反乱軍兵士がトマト姫救出に向かいましたが、ただ一人として救出に成功したものはいませんでした。トマト姫がカボチャ大王に捕らわれている限り、反乱が成功する見込みはありません。もうだめか、と思われたとき、諸国を旅するキュウリ戦士がこの国に現れました。そう、あなたです。あなたはキュウリ戦士になって、トマト姫を救出し、カボチャ大王を倒すことができるでしょうか？

と、ゆーのが「サラトマ」のストーリーだ。さすが往年の名作だけあって、ちょっと古い設定だけど、たまにはこーゆーのもいいでしょ。このゲームは早解きなんて忘れて、のんびりとクリアしてほしいと思うオジサンなのだった。



▶ブツブツと重要な情報をひとりごとしてるじーさんなんかもいたりするのだ



▶困っている人を見たら助けてあげようね。必ず、キミにできることがあるはずだ。キミがせいいっぱいのことをしてあげれば、きっとその人もできる限りの感謝をしてくれるはずだ

まずはサラダロアの町をめざすのだ

アドベンチャーの初歩の初歩は、見ることだよね。それはこの「サラトマ」も同じだ。見て、調べて、取る。取れるものはすべて取っておこう。今は何に使うか分からなくても、きっと先で必要になってくる、と思うから…。

じゃ、ゲームスタート!! キミは、サラダロアの町に向かう道に立っている。あたりを見まわすと、名もない赤い花が一輪。取るのは気が引けるが、何か役に立つかも知れない。キミは優しく花をつむ。先へ進もう。セロリの森だ。道のまんなかに、柿の少年が倒れている。とうぜんキミは彼を助ける。水をほしがっているようだ。キミは水を求めて先に進む。ホウレン草原のよつかどだ。道標によって右にオニオン湖があることを知ったキミはオニオン湖に向かう。

こんな風にゲームは進行する。サラダロアの町に入るための重要アイテムは水だ。いつでも水筒はいっぱいにしておこう。それから困っている人を見かけたら助けてあげようね、情報やアイテムをくれることも多いから。ポイントをもう1つ。一度行った場所に、何回も足を運ぶこと。あまり先を急がずに、じっくりと歩きまわってくれ。

サラダロア MAP



▼これが町の入口までのマップだ。それほど複雑じゃないし、迷うことはないと思うけど、何回も行ったり来たりしなきゃなんないはずだ。とにかく歩きまわれ!!

さぁ、楽しいショッピングの時間だよ



▲おべんとう屋のもも子ちゃんは、キャピキャピ女子大生ギャルだ!!



▲タバコ屋のお梅さん。いっぷくしようと思ったのに、タバコを売ってくれない…



▲電気屋のクリオさんはきっすいのサラダロアっこ。ガンコ者なのだ



▲酒屋のかんばん娘、サラダロア小町のふさ子さん。ほめてあげると…

町に入ったら、商店街で買物をしよう。商店街にはタバコ屋、電気屋、酒屋、薬屋、弁当屋、古道具屋、キャバレーの7つの店（ほかにもカクレてるかもしれないけど…）がある。さあ、ショッピングだ！ でも、キミは金貨しか持っていないよね。けど、金貨は買物には使えないんだ。どうしたらいいんだろうね？ 商店街にある7つの店のどれかで両替ができるんだけど、どこかはヒミツ。あちこちに顔を出してれば、自然に分かるけどね。

さて、両替もすんだし、何を買うか迷うところだね。何が必要かは自分で考えてくれよな。先に進んでから間違いに気づいてやりなおす…なんてのもアドベンチャーの楽しみなんだよ。苦労してゲームをクリアすれば、エンディングの感激も大きいしね。

そうそう、“ほめる”ってゆーコマンドがあるよね。女性はホメると、とても喜ぶぞ!!



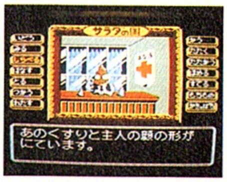
▲古道具屋のバート君。人の頼みは、いやがらずに聞いてあげよう！



▲買物に疲れたら、オレンジ公園でひとやすみ。おや、ベンチにいるのは…



▲キャバレーセロリの売れっ子、アンズちゃんとレモンちゃん。貴重な情報が…



▲薬屋さんはいちじくなのだ。“あのくすり”にとっても似ているんだって！



リップルアイランド

全マップ携載

サン電子
1月23日発売
カセット
¥4900

夢いっぱいのアドベンチャーゲーム!

だれも知らない小さな島があった。住人たちはそこをリップルアイランドと呼び平和に楽しく暮らしていた。ところがある日、ゲロゲールと名乗る悪魔が現われ、島の北に城塞を築き、ドテーラ王の一人娘ナサレル王女をさらってしまった。ドテーラ王は島の住人におふれを出した。

「ゲロゲールを倒し、ナサレルを助け出した者には財宝を与え、ナサレルとの結婚を認る。」と。

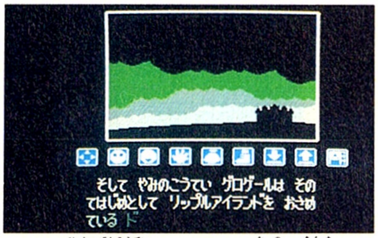
島のはずれに住んでいた少年カイルは、すぐ旅のしたくをととのえるとゲロゲールの住む北の城塞目指して出発したのだった…。

これがリップルアイランドのストーリー。最初このゲームを見たとき、ファンタジックなグラフィックに驚いたのと同時に、「設定が子供っぽいから比較的楽そうだな…。」って思ったんだけど、実際やってみるととんでもない! 子供っぽいどころかすごくしっかりとしたストーリーを持っているし、いたるところにギャグが入っていて久々に心の底から楽しめたアドベンチャーゲームだったのだ。

面白さはとにかく保証しちゃうよ!!



これがリップルアイランド。人間や動物が楽しく平和に暮らしていたのだが…。



ある日突然皇帝ゲロゲールと名乗る悪魔が現われて、島の平和をみだしたのだった。



そして旅立つ少年カイル。夢とロマンにあふれているのだ!

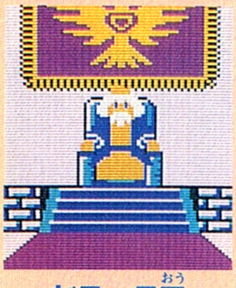
登場するキャラクターたち

人間と動物がいっしょになって楽しく暮らしているリップルアイランドには、たくさんのキャラクターがいるのだ。カイルの行く手をさえぎる悪いヤツもいるけど、なぜか憎めないキャラクターばかりで、このゲームの一番の魅力になっている。グラフィックの美しさ、キャラクターの面白さ、かわいさでは、本当にピカイチのゲームだと言っても言いすぎではないと思うよ。



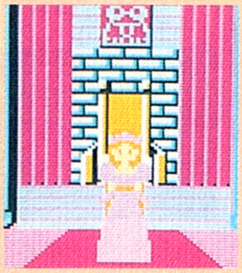
キャル

冒険の途中でカイルと知りあい、一緒に旅をすることになる女の子。カイルのことを助けてくれたりして…、はっきり言ってすごくかわいい! 好みのタイプです。



ドテーラ王

名前が面白いリップルアイランドの王様。非常に強引な一面もあるが、やさしいおじさんなのだ。



ナサレル王女

ドテーラ王の一人娘のナサレル王女。キャルと同じくらいかわいいのだ。人によって好みは違うけど……



ビット



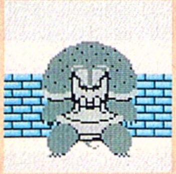
プレリ



オコジョ



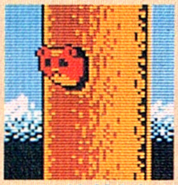
ラスク



アルマジロ



リス



ムササビ



フクロウ



ワニ

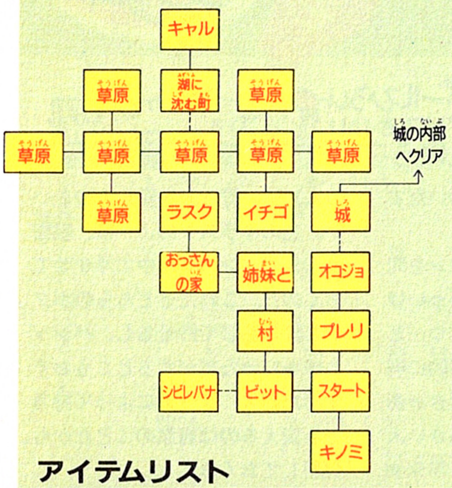


ツノトカゲ

これがリップルアイランドの全エリア全アイテムだ！

リップルアイランドは全部で５つのエリアで構成されている。各エリアには、そのエリアをクリアするのに必要なアイテム、情報があり、全エリアともマップ型式になっているのだ。そこで、エリア１～５までのマップと全アイテムをド～ンと紹介してしまおうじゃないか！　これさえあればすぐにでもエンディングまで行けちゃうはずだ。

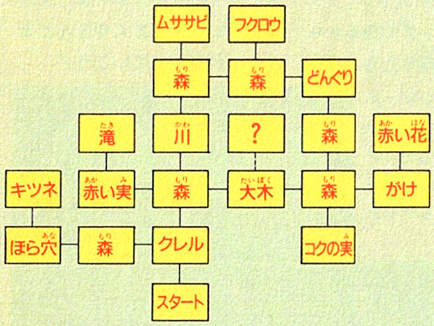
エリア1：アイテムマップ



アイテムリスト

キノミ	オコジョをねむらせるのに使う
イチゴ	姉妹を助けるのに使う
マキモノ	洗うと地図になる
チズ	キャルの村へ行くためのもの
シビレバナ	オコジョをシビレさせるもの

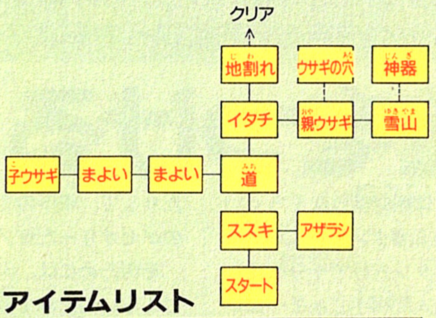
エリア2：アイテムマップ



アイテムリスト

あかいミ	フクロウにじいさんの居場所をきく
クルミ	同上
コクのミ	同上
どんぐり	同上
しろいはな	あかいはなのかわりになる
あかいはな	じいさんの話をきくために必要

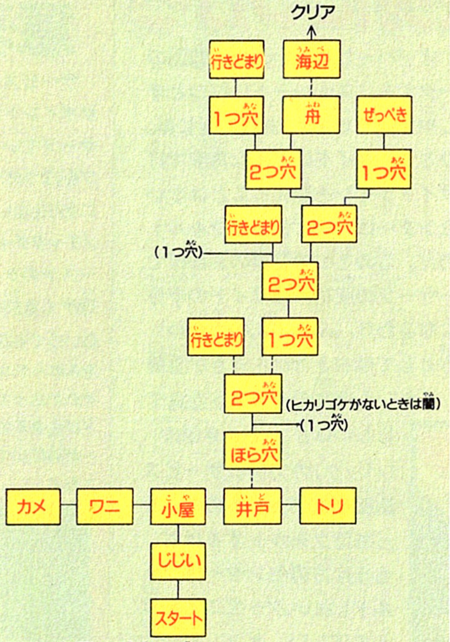
エリア3：アイテムマップ



アイテムリスト

ススキ	道に迷わないためのもの
アザラシのヒゲ	イタチに子ウサギの情報をきくニンジンと交換するもの
ニンジン	子ウサギを親のもとへ帰すためのもの

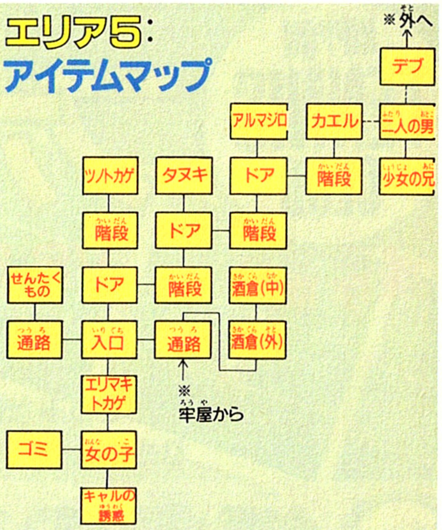
エリア4：アイテムマップ



アイテムリスト

ロープ	井戸の中へ入るためのもの
コルクせん	舟の修理につかう
トリのハネ	カメを移動させるためのもの
ヒカリゴケ	ほら穴の中を進むためのもの

エリア5：アイテムマップ



アイテムリスト

かみぶくろ	エリマキトカゲを追い払うためのもの
いし	ツノトカゲの注意をそらすためのもの
イカのアシ	タヌキにアルマジロの弱点をきくためのもの
カギ	酒倉をあけるためのもの
さけ	タヌキにヤリをもらうためのもの
ヤリ	アルマジロを倒すためのもの、また牢屋に入るためのもの
せんたくもの	全く役に立たないダミー
せんたくバサミ	アルマジロにとどめをさすためのもの
かみかざり	女の子の兄と話をするためのもの

そして…ENDは

このゲームではエンディングが４つある。つまり、マルチエンディングというわけだね。それぞれがそれなりのハッピーエンドなんだけど、本当のエンディングは１つ。キミは見ることができるか!?





◀キャルがカイルのことを誘惑して、２人はどこか遠い小島でそれなりに幸せに暮らしてしまうのであった…。

◀ゲロゲールの魔力でカエルにされてしまったナサレル王女と無理矢理結婚させられてしまうカイル。ヒサンやなぁ…。

◀ゲロゲールを倒し、人間に戻ったナサレル王女とカイルが結婚。ナサレル王女のキスをほほにうけてテレてしまうカイル。

◀ゲロゲールを倒し、ナサレル王女を救出するが結婚はことわる。そしてカイルとキャルは、カイルの村へと２人で向かうのだった…。

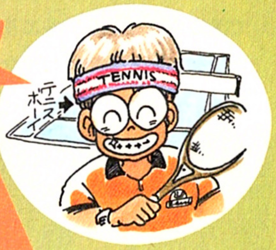
BIWEEKLY HIPPON TENNIS CLUB

テクニックマスター講座 第4回
ファミリーテニス!!

保存版!!

VS.2Pで勝つ方法

講師 神和住みそ



というわけで、ついにVS.2P編に突入してしまうわけだ！　これが面白いんだよな。ファミテンも売れてきてるみたいだし、事務所じゃもーテニスばっかりだもんね。さっそく2P用の戦略にいってみよ！

LESSON 5 緩急の差をつける





VS2Pでは絶対使わなくちゃいけないのがⒷボタンだ！　COM相手ではⒶボタンだけで十分戦えたんだけど、人間相手じゃそーはいかない。COM戦が打ち合うだけだったのに対し、VS2Pは心理戦でもあるのだ。ナイスなショットを打ち合うだけじゃ勝負にゃ勝てん！　スピードを変えたり、球種を変えたりして、相手のミスを誘いだすのがセオリーだぜ！

そのためには、ⒶⒷボタンを同じくらいの比率で使えなきゃいけない。前もって次はⒷで打つ…と考えるんじゃなくて、瞬間的に判断して打てるよーにならなきゃあかんぜ。ファミコン歴があさい人（まだ本体を買ってから1年未満の人）は、持ち方を変えるのもいい。左のイラストのよーに、親指とⒶⒷボタンの真ん中で浮かせておくのだ。これだとどちらのボタンも同じ感じで押せるし、バシッと球を打った気がするとこもおすすめだぜ！　ゲームによって持ち方を変えるのは当然のことだから、練習しておくれ。

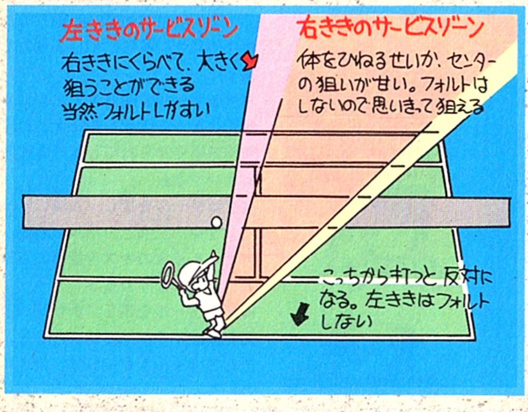
センターサーブを身につけろ

サービスの重要度はCOM以上だ。ぶんぶんのファーストが60%以上入れば、ほとんどサービスゲームをブレイクされることはないぜ。ただ真っすぐ打っちゃいけない。サイドとセンターを半分づつ狙っていったらの話。

サイドを狙うことはCOM編のLESSON1でやってるからいいとして、問題はセンターだ。センターへ打つサーブは一番ムズかしい！　まずセンターとサイドでは距離が少し違う。サイドの方がナナメに打つ分、オーバーしにくいのだ。普通のストロークでも、ストレートに打つとオーバーしやすいでしょ？　あれと同じね。

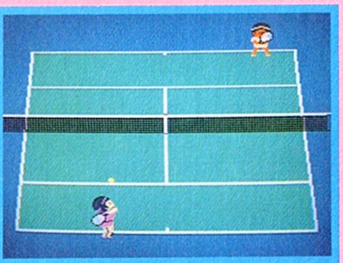
もうひとつ、サイドはどんな角度で打ってもサイドラインを超えることはないけど、センターは狙いすぎるとフォルトになるのだ。この2つの要素のおかげで、センターサーブの成功率はサイドの半分くらいになるわけ（ぶんぶんの場合ね）。

打ち方としては右ききか左ききが重要になる。くわしくは左のイラストを見てほしいけど、左ききは左（バック）の方向にサービス範囲が広がってるのだ。そっちはフォルトするけど、もう片方のセンターはフォルトしない!!ってことを覚えてほしい。あと、打つ前に✚の下を入れると少し入りやすくなるから参考にしてね。ただ自分のリズムをくずしちゃうことの方が多いから気をつけること。

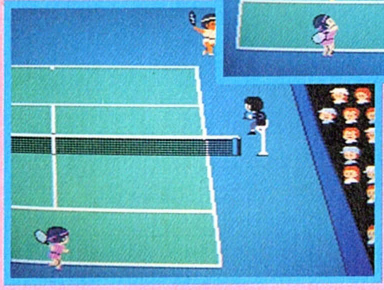


意表をつくセカンド！

サービスもⒷボタンの使い方がポイントになる。ファーストサーブでいきなりⒷボタンサーブを打つのだ。COM戦では絶対にありえないのでVS初心者にはメチャクチャ効果が大きい。ファーストのタイミングで振るから球がくる前に空振りしちゃうわけ。うまくなってもよく引っかかる。逆にセカンドでⒶボタンも効果的。ただこれはみんなやると思うから意表はつけまへん。ⒶもⒷもスピンサーブで、かつスピードの差が大きいほど見分けにくい。えどまえやえんどるは、これを使っていこう！



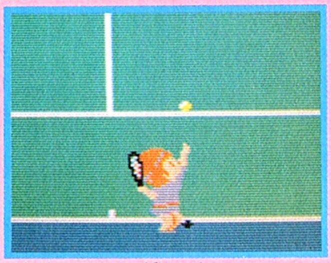
◆いつでもⒶボタンサーブを入れられないといけない。それがあって初めてセカンドが生きるのだ。レシーバーが前に出ていたらチャンスだ！



◆セカンドでⒶボタンサーブするのはCOM戦でも使える。わざとファーストをはずしてレシーバーを前に出させると、ノータッチエースがとりやすくなるぜ。

トスでひっかけ

トスを上げたあと、何も押さないとまた手にもどる。少しズルチョン技だけど、これでレシーバーの動きを見る手もある。レシーバーはどちらかにヤマをはってるから一瞬ピクッと動いちゃう。これで次の作戦をたてやすいぜ。



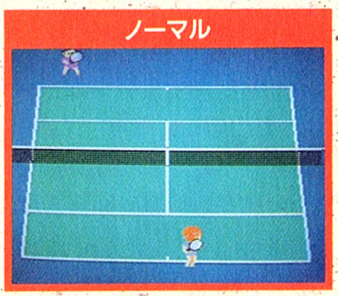
●相手のリズムを崩す意味でもやってやろう。何回もやるとさすがにきかなくなるけど、逆にスタートを遅らせることにもつながってるのだ！ どんどんウラをかこう！

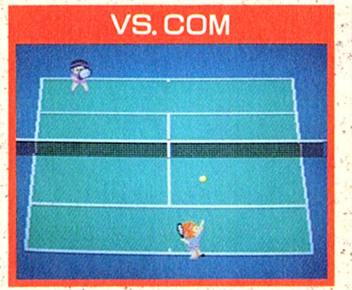
サーブレシーブはヤマカン

相手が一流選手の場合、サーブは190km/h以上だ。これはヤマをかけないと、絶対にとれない。慣れてる人はセンターかサイドに打ってくるもんね。

まずレシーブポイントを下げることが大切。下の写真を見てほしい。左のノーマルポジションは、ファーストサーブの時、最初に決められてる場所だ。VSCOMの時は少し前に出た方が良かったけど、VS2Pは後に下がらなくちゃダメ。COMは何だかんだいって真ん中へ打ってきたからね。セカンドサーブを受ける時も、ここのポジションはまで下がろう。

相手が打つ前に、だいたい左右どちらかに決めちゃう！ トスアップしてラケットが動いたら、決めた方向に動き出す。あんまり早すぎちゃダメ。ド真ん中に打たれると返せなくなるもんね。サッカーのＰＫとは違うんだから、逆方向でも甘い球は打ち返すぐらいの気持ちがなくちゃいけないぜ！ さすがにぶんぶんのサーブはムリだけどさ。







ロビングは強力な武器

初心者から上級者まで有効な武器はロブだ。初心者相手なら全部ロブで返したって勝てる。上級者でも足の長いロブはめちゃ打ちづらいのだ。これを狙いどおりに打てるよーなら勝ちはいただきなんだけど、そーもいかない。ロブをコントロールするのはサーブよりムズかしいぜ。浅いロブはスマッシュされるし、深いロブはオーバーしやすい。自分の打ったポイントの高さだけじゃなく、相手のストロークのスピードにも大きく影響されちゃうからやっかいだぜ。同じように打っても毎回違うロブがあがると考えよう。

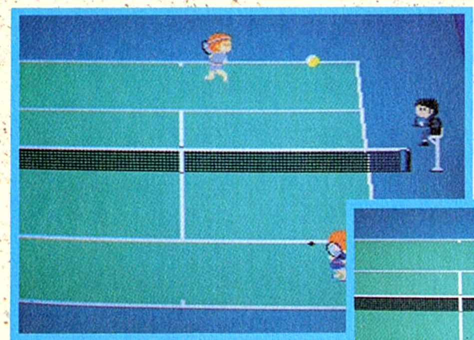
大きな狙い所だけに決めるといい。えんどるのよーに上下の足が遅い選手には浅めのロブ。ネットプレイのまけろうには深めのロブってな具合。基本的に、ゆるいリターンは浅めに返るので✚で深く打つ（下のコートなら✚の上）速いリターンには逆だ。

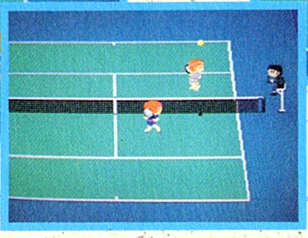
相手のプレイヤーがスマッシュを打てない場合、ワンバウンドで打ち返してくる。これが狙い目だ。ワンバウンドさせる時は、どうしても球の動きに集中するのでリターンが甘くなるのだ。スコーンと思考が停止する感じね。そいつをバシッと決めてやると手も足も出ないぜ！

スマッシュってやつは一度失敗すると頭にミスショットの印象が強く残るから、次から決めにくくなるぜ。

完全には狙えないけど、ネットギリギリに落ちるロブも強力だ。ダイレクトで打とうと思ってもボレーにしかならないし、タイミングが取りにくい。ワンバウンドさせるとネットにかかりやすくなる。ま、こりゃほとんどグーゼンだけどもね。

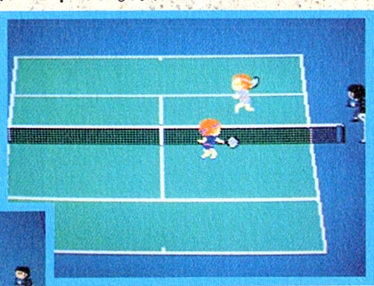
そんなわけで、ロブが使えない選手はＶＳ用にはあまり向いてないという結論が出てしまった。すこんちょなんていい選手なのに。あれでロブがあればな…。





●相手が落として打ったらチャンス!! いっきにボレーをきめてやろう。浅いロブの方がパスコースがせまいのでいいぜ！

●ロビングはアプローチとしても使える。落ちるまで時間がかかるから十分出やすいのだ



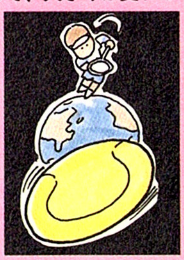
●もしスマッシュの体勢だったら、スマッシュをスマッシュで返す方法がある！ 相手と距離をつめて、相手が打ちはじめたらすばやくⒶボタン（Ⓑでもいい）を押してやる。コースを読むのも大切だぜ

とつぜん ニュースだぞよ!!

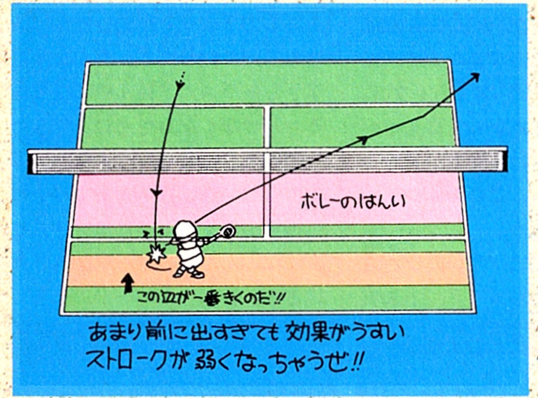
なんと！「燃えろ！プロテニス」の発売が決定したんだよん。ホンマかいなジャレコさん。今年4月だって。 てーことはさ、もうずいぶん前から企画は進んでたんだろね、そしたらナムコも作ってて、ほんでもって出来はいい！ やー、まりちゃんじゃねーのかな。少し気の毒やね。たぶんボールボーイはいるね。画面は横にして使うってのも考えられるけど、ひょっとして3Dにしたりしてね。みんなで予想しちゃおーぜ ㉑か

ストロークの速さは相手に影響される

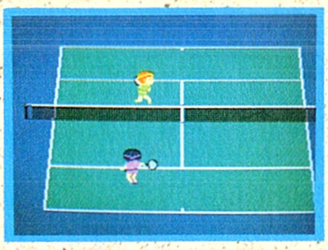
ちょっと豆知識コーナー！ ストロークの速さの話なのだ。別にＶＳに限ったことじゃないが、ストロークの速さは毎回少しづつ違うのだ。ストロークは相手のリターンの速さに影響されてしまう。スパッときた速い球を打った時と、フワッときた球を打つ時は、速い球の方が速いリターンが返せるのだ。ラケットの反発力があるわけね。まったくよく出来てるぜ！ もちろん選手のキャラクターによって速さは決まってるので、大きくは変わらないけどね。ポイントはむしろ足の長さの方だ。速い球はよく飛ぶのでオーバーしやすい。速いリターンに対しては飛びをおさえるために✚の操作が必要になるわけね。



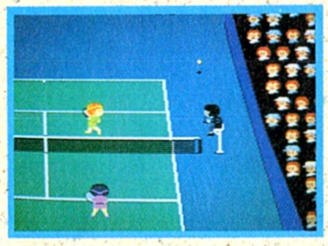
ライジングを多用しよう



VS2Pはストロークを打つ時も工夫しなくちゃいけない。普通に打ったんじゃ、リターンエースを取られるぜ。速いリターンを返すためには前に出て打つことだ。ショートバウンドで球が上がる前に打てば、オーバーしにくい低いショットになる。これをライジングっていうのだ。特にトップスピンの相手（にらんでる他）には効果絶大！　球がはねあがる前に打てばトップスピンもただの球だぜ。普通のストロークでも前へ前へ出て打つクセをつけるべし！



○ライジングを狙うからといって前へ出すぎてはいけない。相手のリターンに対応できるよーに、この辺の場所をキープしているといい

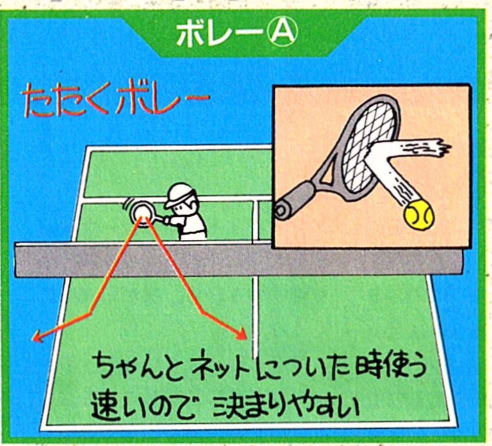


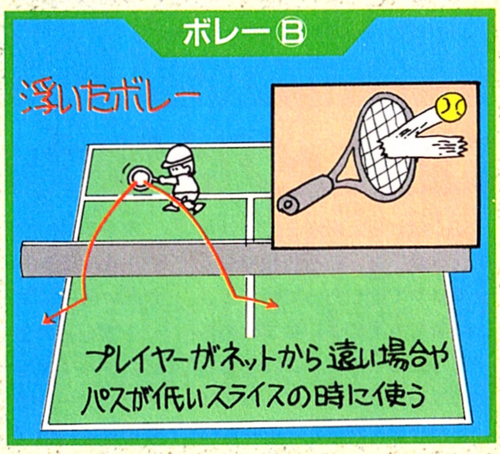
○対COMと違って、ずっと後ろにいてはダメ。基本的にはコートの中にいて、たえず上下左右に移動しよう。ナナメの使い方が重要になるぜ

チャンスはネットに出ていくべし！

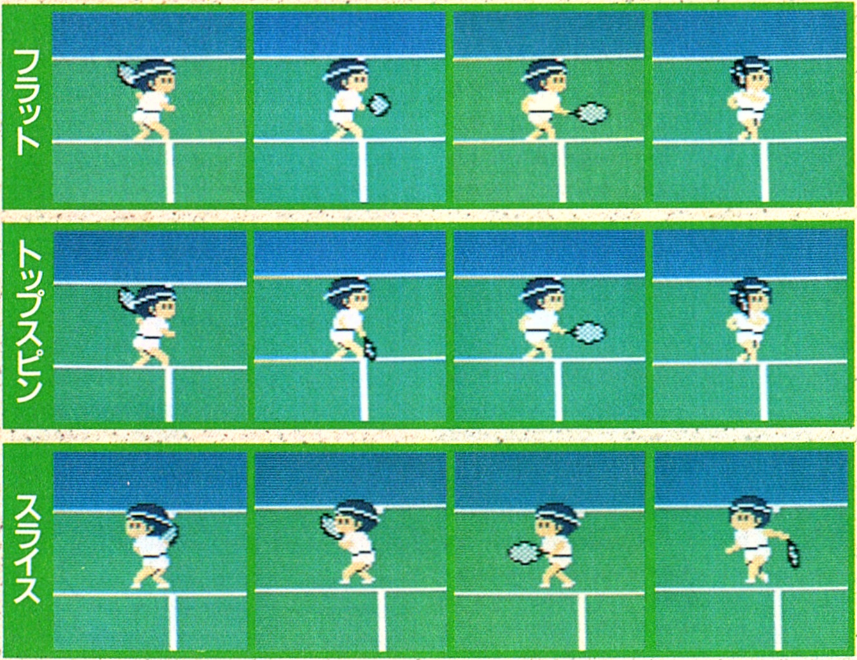
いけると思ったら、積極的にネットをとろう。ネットでは自然にボレーに変わるが、ボレーは実は2種類あるのだ。Ⓐボタンと Ⓑボタンではボレーの角度が違っている。キャラクターによっても角度やスピードが違うが基本的に右の2つだ。

ネットに出きれない中途ハンパな所でⒶボタンでボレーしては（Ⓐボレー）ネットにかかる。Ⓑのフワっとしたボレーなら100%入るぜ。このつなぎのボレーを使えないとネットプレイはきつい。低いスライスに対してもⒷボレーなら返すことができるぜ!!



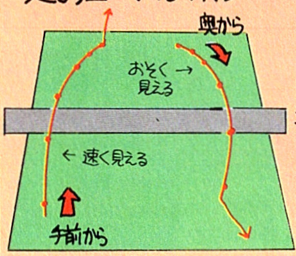


相手の球種をフォームで見ぬけ！



ネットプレイヤーは相手と近い分、反射神経をみがかないといけない。ゆるい球と速い球をとっさに見分けないと、ボレーは空しく空を切るぜ。一番有効な方法はフォームで球種を判断することだ。困ったことに人によって少しフォームが違ってるけど、基本は同じ。下に振りぬいてフラットに打つやつはいないわけね。タイミング的にはスライスがよくわかる。インパクトからフォロースルーが長い感じがするぜ。どっちにしろ、フォームをじっと見てるわけにはいかない。パッと打った瞬間に肌でフォームの変化を感じとれれば合格！

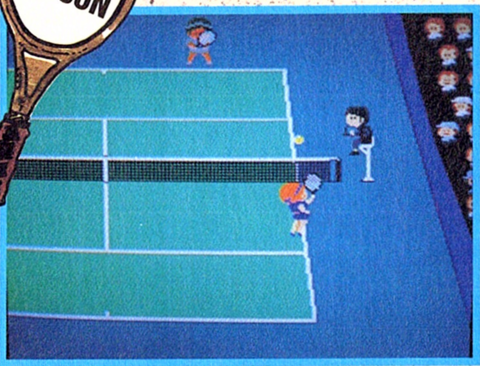
奥のコートはボレーしにくい!!



奥から手前にくる球はトップスピンの場合特にゆっくり見える。逆に手前から奥にいく球は上にあがる分、速く見えてしまうのだ。奥のコートでボレーできれば立派なもんだね。うん。

EXTRA LESSON

スマッシュをものにする



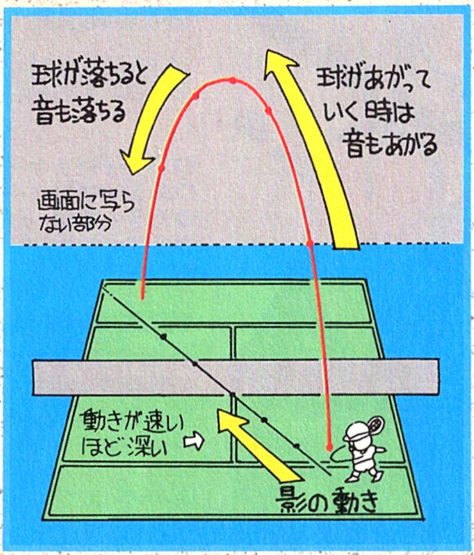
へへへのへ。ついにモノにしましたぜスマッシュを。わかっちゃえばか～んたんよ、こんなもん（気が大きい）。

スマッシュってのは、ラケットを振り出す時に球が自分の頭より上にあれば自然になるわけ。ロブ以外でもトップスピンをボレーする時スマッシュになるってことだ。2つのスマッシュはタイミングが全然違うので、2つに分けて説明したい。

これぱっかりは本当にキッチリ練習しなきゃダメよ！ 対COMじゃあまり打ってくれないから、誰かに手伝ってもらうといい。ふくたろうか、えばるとを選んでもらえばやりやすい。Ⓑボタンはどっちもロブっきゃないもんね。自分はまけろうを選ぶといい。

ひとりぼっちでさびしく練習する人は、やっぱり同じ相手を選んで、コツコツ打ち合いを続けよう。Ⓑボタンのボレーを正面に返してやれば、COMは正確に打ち返してくるぜ。少しラリーを続けるとロブを打ってくる。あんまり効率は良くないけれど、ま、ボレーの練習にもなるからやってちょんまげ。

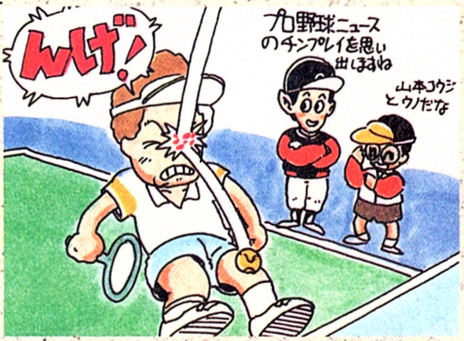
ロブ　影と音で落下地点を判断しろ



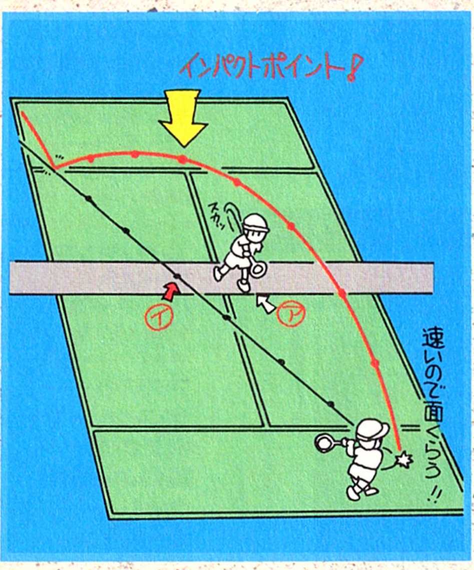
ロブは、やっぱりファミスタのフライだった。影の動きと音で判断するのだ。それを打つって動作が入るからややこしくなる。そこでみそ式の練習方法を教えちゃおうじゃないの！

まずは左のイラストを見てね。ロブは他の球と違って「ピュー」と音がするからすぐわかるよね。そしたら影の動きを見る。影が速いとコートの奥の方へ飛ぶ深いロブ、影が遅ければ浅いロブだ。ここまではいいね。

ここで友だちに手伝ってもらうといいけど、深いのが浅いのをいっぱいあげてもらう。それを打たずに頭に当てるのだ。体じゃダメだぜ頭に当てるのだ。深いロブは本当は頭をかすめて奥に落とすのがいいんだけど、とりあえず頭に当てる。1セット～3セットもやればわかってくると思うぜ。できるようになったらⒷボタンで打ってみる。カンが良ければこれだけで打てるようになるはず。体に当たるようなら振り出しが遅いし、空振りは早すぎるわけだ。慣れてきたら少し前に出る感じで打ってみる。高い打点でたたけるよーになるぜ。これならもうロブはこわくない（かしら)!?



トップスピン　軸をあわせろ

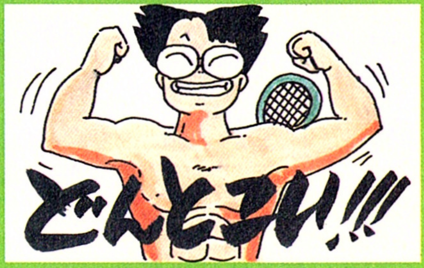


トップスピンをスマッシュするのは最初は楽。ところが失敗も多くてうまくならないってパターンだ。スピードの変化が見極めにくく、角度をつけられると空振りばっかりになっちゃう！

左のイラストを見てちょ。トップスピンは打ちだした時に上にあがるから、つい速い球だと思っちゃうのがいけない。これも影を見なくちゃだわ。影とボールの距離がはなれていると高い球なわけ。なんで空振りが多いかというと、㋐の場所で打つからなのだ。㋑で打たないと当たらないぜ。ボレーは左右の当たり判定が広いけど、スマッシュは上下に広いのだ。真下にいかないと球は当たらないぞよ。あと、ボレーのつもりで打ったらスマッシュしてしまうことがよくある。浮いた球は正面までいって打たないといけない!! わかったかしらね？

対戦者募集中！

文二もまだ弱い！ まだ1ゲーム取るのがやっとだもん。ますます自信を深めるみその相手はいないか？（ナムコへ行って負けてきたけどさ…今度は勝つぜ！）勝っても負けても楽しくやりたい。お気楽に応募してよね。団体で申しこんでもいい（本当かな)。トーナメントもやりたいぜ！ よろしくねーっ！



技と笑いがいっぱい！

バグボーイクラブ



冬来たりなば春遠からじ…
技来たりなばとてもうれし！

はーるよ来い♪　はーやくこい♪　あーもうホント、寒さにアキてしまいました。こたつでファミコンするのもいいけれど、窓をあけ放ちスガスガしい風にふかれてゲームしたくありませんか、あなた！　と、ゆーワケで今回もＢＢＣの始まりだ！　楽しくてタメになる大バグ小バクが盛りだくさん！　そーそー年賀状があまっていたら、どーんどんハガキを書いて送ってちょうだい。待ってるんだわっ!!

ハシラコピーを1本読むとハガキ1枚利口になる!!
（宮城県・カーネルサンダース）

SOFT 5 速ければそれでいいんだ! 超ズル技!!

F1レース
お得技　千葉県・川辺智史

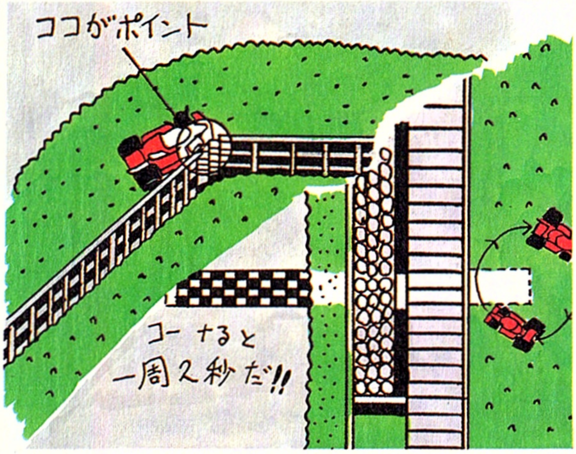
本当はさあ、すっごく前に発見してたんだけど、あんまりズルい技なもんでだまってたんだよねっ! サクを乗りこえて、コース外にいっちゃうってトコまでは他に気づいた人がいるかもしれないけど、これをさらに利用して1周2秒でまわってしまうというすっごい技を見つけてしまったのさっ!





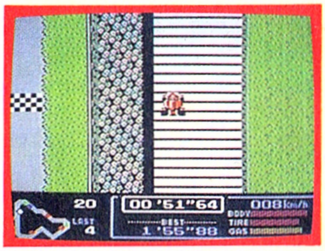
○カーブのところのサクで、こんなふうにロットがズレている所（第1コースの1コーナーめとか）がねらい目

○前輪がサクのカドをかすめたら、ここで✚の右を1回押してサクの上にのり上げてしまおう!

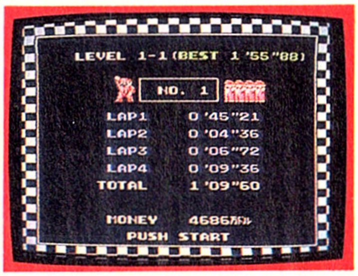


○カン! という音がしてタイヤが半分サクにひっかかっていれば大成功! そのまま走らせて、次の継目で✚の右を入れれば、サクをのりこえて中に入れるよ!





○コースから出てしまうと画面がバグってしまう。ここまではタダのバグ! ゴールライン横の屋根のわきに行ってみよう!!



○何と! ゴールラインはスタンドの屋根の少し外までのびていたのだ!! このかくれゴールラインでチェックを受ければラップ2秒も簡単!

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには ソフト10本!!



どわーっ!! とさけんでから絶句してしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

えぇっ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈しちゃうっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本!!

スカッとさわやかグレート技には3本、またはアスキースティック!

すぐれた技には ソフト1本!!

使える小技にも1本あげます。カセット、ディスクお好きな方を!

ふつうの技でも 金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができればバッジがもらえるぜ!

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なあ〜んてコトはない! ご安心を。バッジを2種セットであげる!

SOFT 3 ビリヤードで無敵っ!

サイドポケット
無限増殖　岡山県・田川直久

この技さえ使えば、もう優勝なんて何でもないっ! 本物のビリヤードなんて1回もやったことのないボクは、あまりの難しさにほとんどナゲヤリになっていたのです。ところが、このナゲヤリな心がこのすばらしい技を生んでしまったのです。まずは、多少でも練習して1面をクリアできるようにして下さい。そしてこの技を使ってもらえば、あとは練習しながら優勝への道を目指すのみです。なぜかってゆーと手玉が無限になってしまうからです。



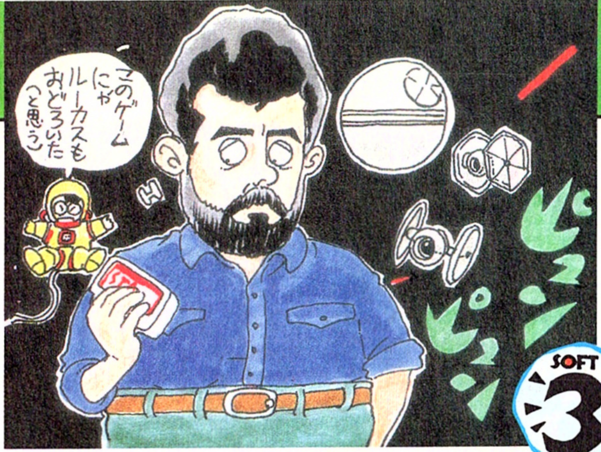
○ポケットゲームのモードを選び、まずは普通にゲームを進めてゆく。そして1面をクリアする時に、持ち玉を0にした状態でクリアする

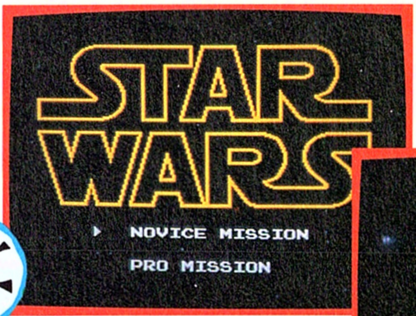


○ボーナス面になったら、カーソルを真下に向けてジャンプボールをし玉を外におとす

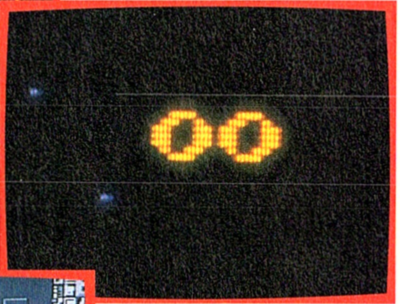


○次の面が始まったら、カーソルを真左に向けてジャンプボールし玉を外におとす。これでもう、持ち玉が無限増殖してるんだっ!!





○まず、絶対必要なのがジョイスティックかジョイカード。まあ I コンが2個必要なんだ。そして I コンの✚の上とA。ジョイスティック(カード)の下とAを押しスタート！

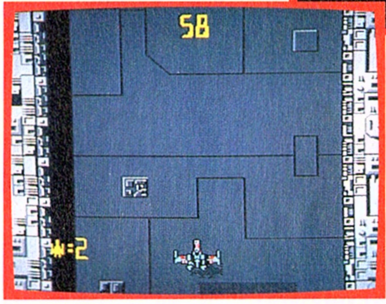


SOFT 3

ジョイスティックでラウンドセレクト！

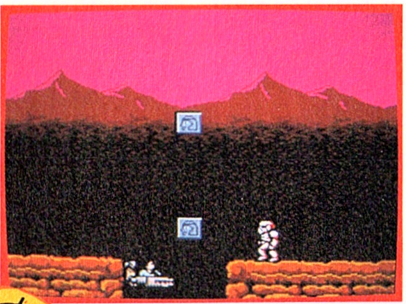
スターウォーズ
面セレ　東京都・吉川英之

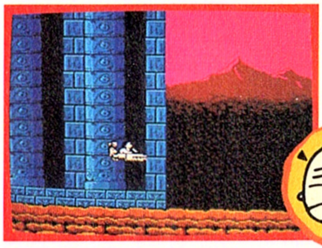
スターウォーズってゆーくらいだから、こりゃ絶対に３Ｄのシューティングゲームにちがいない！と思いこんでいたオイラがまちがっていたぜっ。始めてみたら突然アクションゲームだし、気がついたらやっぱりシューティングゲームになってたり、最後は沙羅曼蛇かと思ってしまったぜ。まぁ何でもカンでも楽しめるって言えばそれはそうだけど。で、オイラの発見したのが、面セレ技だぁ！　これを使えば自分のやりたい面だけやれるし、最終面だけクリアしてエンディングも見られちゃうぜ!!

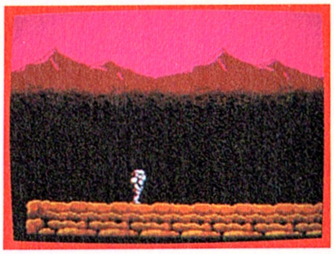


○すると、タイトル画面のまん中に00という表示が出てくる。✚の上下で1〜13のどの面でも好きに選んでスタートを押せば、どこからでも遊べる
○いきなり13面を選べば、ここをクリアするだけで一応エンディングを見ることができてしまう。その他にも、シューティングだけを楽しんだり人探ししてみたり、その日の気分で遊べるね

○穴が見えたら✚左を押してスピードをおとす。Ⓐボタンをちょっとだけ押してジャンプ！　穴のフチに当らないのがコツだ!!
○ベン・ケノービを助けてここへ来たら、ランドスピーダーを必ず取る！　後は、穴の開いてる所まで死なないように行こう!!





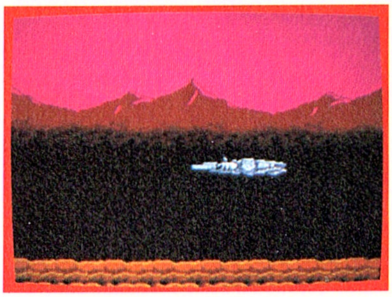


ランドスピーダーが地下を飛ぶ

スターウォーズ
バグ　愛知県・中田直人

ステージ3で秘密の地下道を見つけたぞ!!　場所は、ベン・ケノービを助けた後に出てくる、ランドスピーダーがある画面だ。ここをまっすぐ行くと、1ヵ所だけ地面に穴が開いてるよね。ランドスピーダーに乗ったままうまく穴に入ると、地面の下を通って、ノーダメージでゴールまで行くことができるんだぜ!!

○画面の様子でもゆっくり見ながら、✚の右を押しっぱなしでいれば、ノーダメージだ!!
○画面からランドスピーダーが消え、✚の右を押してスクロールが始まったら大成功だ!!



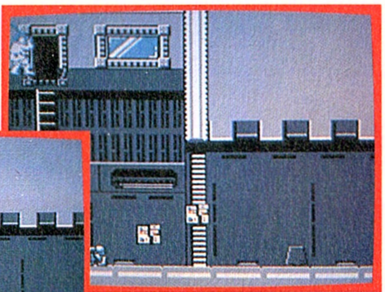
フォースの力か!?ルークの増殖っ！

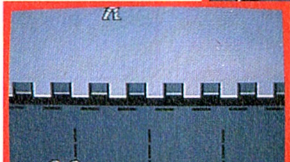
SOFT 3

スターウォーズ
バグ面　福島県・小山利夫

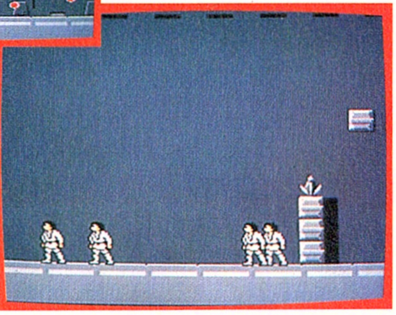
デススターに入るとすぐある部屋で、フロートを使ったバグ技をお見せしましょう！　まずフロートでルークが画面から消えるまで上にあがります。そのまま✚右を押しスクロールさせると、フォースが切れ再び画面に現われる時は4人に増殖しているのです!!

○ただ上に行くのではダメ。ちゃんと道がある。写真の位置をよく見てそのラインを上がろうっ!!





○上がる時のラインが違うと右に進めてもそのままはまってしまう！
○4人になったルーク！　操作もできるし、この後のゲームをすることもできる!!　再びフロートを使い上へ行くと5人にまた増殖する!!



千里の道も必本から。
（東京都・沙斗羅魔境）

転ばぬ先の必本。
（北海道・アフターバーナーII）



ハハハハハ、今日も読者からの笑い声が聞こえる！

（高知県・テンジマン）

サーキットのスーパーコマンド パワーブーストモードはこれだ!!

ファミリーサーキット

コマンド　東京都・遠藤氏

本気で速いマシンがほしい人だけに贈る究極のパワーブーストモード!! 普通にやっていると４段階しかブースト圧の設定はないワケなんだけど、このコマンドを使うと〝たかい〟よりさらに高いブースト圧設定になるぞ！ どのモードでも使用することができるけど、スプリントレースで使用すると他のエントリーメンバーが超強豪ぞろいになってしまうので注意！ テクニックを身につけてから使ってほしい!!



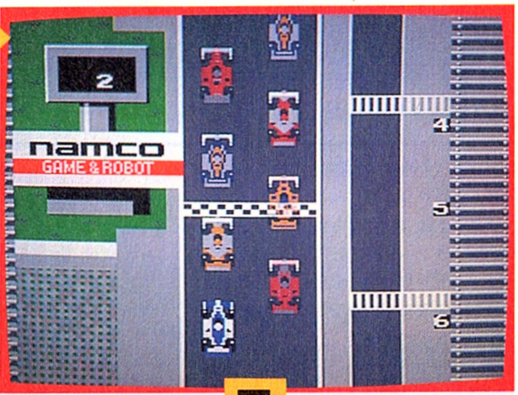


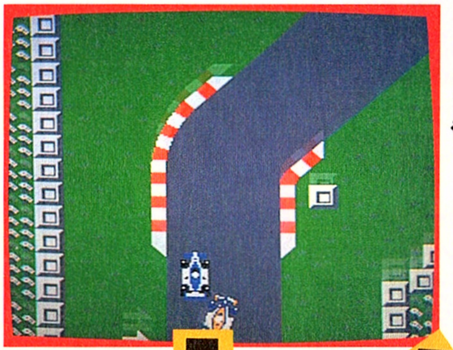
●まずはスタート画面。ここでAボタンを押しながらスタートさせれば、パワーブーストモードになっている。パワーブーストはスプリントレースにおいて強い味方だね



●パワーブーストモードにすると、なんてったって加速がすごいぞ!! とにかくスプリントレースに参加してみよう。しかし、かなりのテクニックがないとマシンを操ることは難しい。ビギナーには使用不可だ

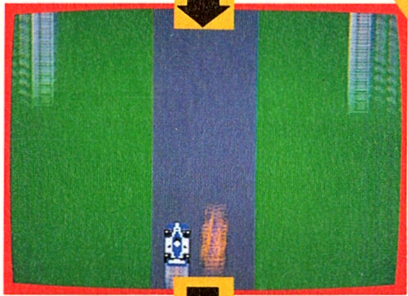
●たとえポジションが悪くても心配無用。自分のマシンは最高ブースト圧に設定されている。スタートと同時に一気にダッシュだ

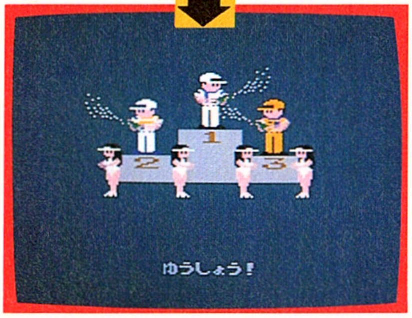


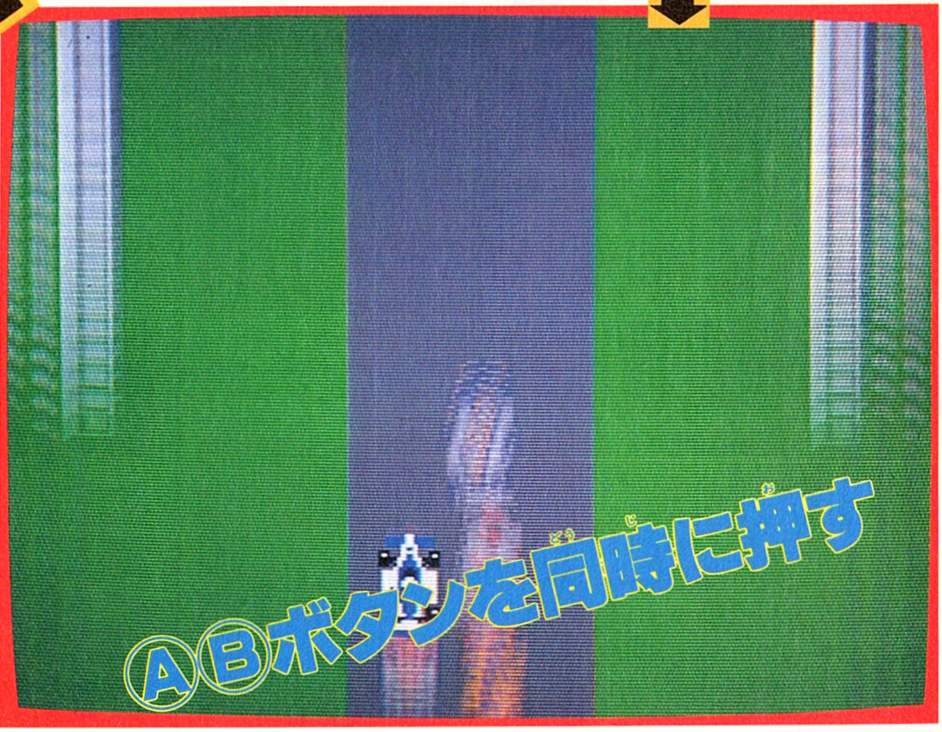




●スタートと同時に、A・Bボタンを同時に押す。すると今までには考えられなかったようなものすごい加速をする。1つ注意することは、最高速が上がるのではなく、加速力が増すのだと言うこと！ コーナーの立ち上がりもすごいぞ！



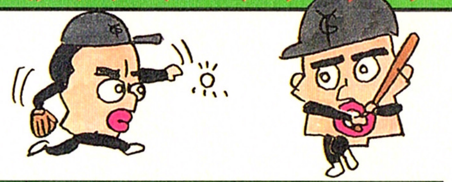




●みごとに優勝!! このモードでは最高ラップをねらえるかわりに、エントリーされる他のマシンも強者ばかりだ。かなりのテクニックがないと使いきれずにクラッシュする危険性も出てきてしまう

どのチームとでも対戦できる!! 総当たりパスワード大公開!!

SOFT 3




新人よ! めざめの時がきたのだ!!

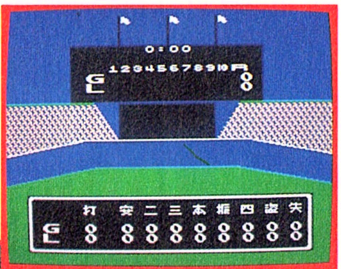
(愛知県・矢嶋美奈子)

1P \ COM	N	T	W	R	S	F	D	B	C	L	G	M
N	CC70		CA88	C994	C8A0	C7AC	C6B8	C5C4	C4D0	C3DC	C2F8	C1F4
T		BB87	BA92	B99D	B8A8	B7B3	B6BE	B5C9	B4D4	B3DF	B2EA	B1F5
W		AB92	AA9C	A9A6	A8B0	A7BA	A6C4	A5CE	A4D8	A3E2	A2EC	A1F6
R		9B9D	9AA6	99AF	98B8	97C1	96CA	95D3	94DC	93E5	92EE	91F7
S		8BA8	8AB0	89B8	88C0	87C8	86D0	85D8	84E0	83E8	82F0	81F8
F		7BB3	7ABA	79C1	78C8	77CF	76D6	75DD	74E4	73EB	72F2	71F9
D		6BBE	6AC4	69CA	68D0	67D6	66DC	65E2	64E8	63EE	62F4	61FA
B		5BC9	5ACE	59D3	58D8	57DD	56E2	55E7	54EC	53F1	52F6	51FB
C		4BD4	4AD8	49DC	48E0	47E4	46E8	45EC	44F0	43F4	42F8	41FC
L		3BDF	3AE2	39E5	38E8	37EB	36EE	35F1	34F4	33F7	32FA	31FD
G		2BEA	2AEC	29EE	28F0	27F2	26F4	25F6	24F8	23FA	22FC	21FE
M		1BF5	1AF6	19F7	18F8	17F9	16FA	15FB	14FC	13FD	12FE	11FF

ファミリースタジアム'87

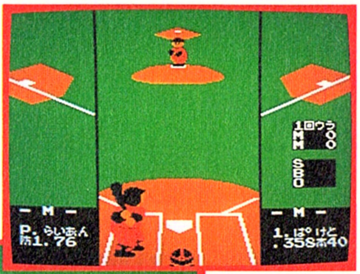
パスワード　神奈川県・山本和幸

発売日当日、まっ先に近所のおもちゃ屋にファミスタ'87を買いにいきました。家に帰ってからは、ご飯を食べるのも忘れて翌日の朝まで、ずっとファミスタ'87をやっていました。そしてついに、総当たり対戦パスワードの解読に成功したのです。というわけで、これさえあれば、いつでも、どこでも好きなチームと対戦できるベンリものです。もちろん同じチーム同志の対戦も可能です。ただし、対人間ではできません。



上の表を見てパスワードをうちこめば、いつでもどこのチームとでも試合ができる。好きなチームを選んで、いろんなとこと対戦しよう!





メジャーリーガーズ対メジャーリーガーズの試合だってできちゃう! こりゃあ、モロド迫力のある試合が期待できるぜ! まっかっかだけど



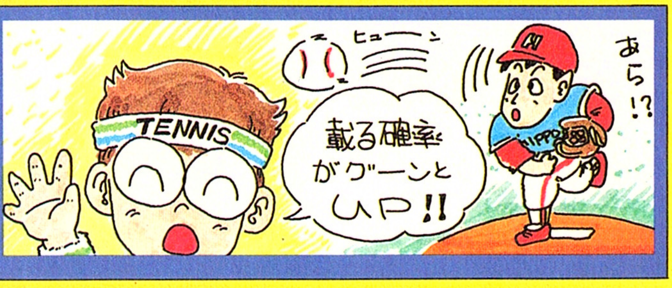
いちいち、ナムコスターズから戦っていかなくても、はじめっからメジャーと対戦して勝てば、1試合やっただけで優勝できるのだっ!

でも、おんなじチーム同志でやってるとけっこうまぬけ。ランナーがいる時の守備なんか、わけわかんなくなっちゃうんだよね!

次号のお題

ファミリーテニス
ファミリースタジアム'87
ファミリーサーキット

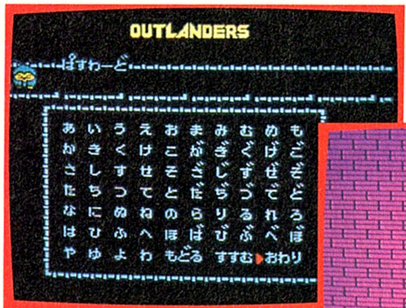
こーなったら、お次のお題はファミリーシリーズ3本立てだっ! どいつもみーんな、奥のふかぁ~いゲームだからねえ、ヤリ込んでる人が多いと見て、思いっきり期待してるぞぉ~! 特にネライ目は、もう技は出つくしたと思われてるファミスタなんかだね。



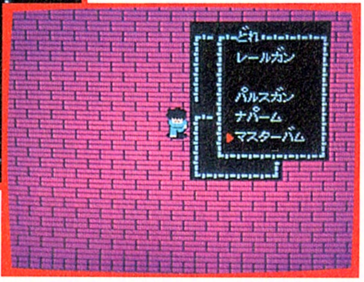
載りやすいというのは、本当だったか！（大阪府・高橋一正）

最強の武器を"も"ってるぞ!!

SOFT 1



ゲームを始める時にコンティニューを選ぶ。パスワード画面に変ったら、パスワードを"も"と1文字だけ入れてゲームスタート！

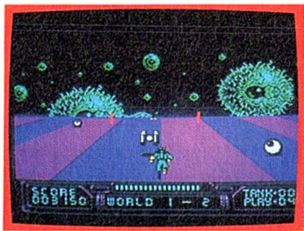


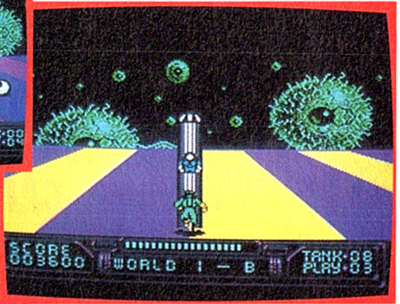
コマンド画面を出して、武器に合わせてケンとガンを見てみよう！「カームの剣」と「マスターバム」を持ってるぞ!!

アウトランダーズ

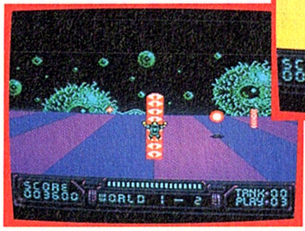
パスワード　秋田県・本間一博

最強の武器を、最初から2つも持ってるパスワードを見つけてしまった！　しかも、レベルは15から始まるんだよ。名前は好きなのが選べないけど、アイテムもケッコーそろってる。ゲーム展開がグンと楽になると思うけどいかがでしょうか？　だけど、最初はその場所から動くことができない。そこからゲームをやりたい人は、ヌルーマの魔法を使えばいいよ。





ステージ1－2まで進み、アウトランダーを取ってボーナスステージまで一気にワープだ!!



ここでクローンパーツを取ったら、となりのコマンドタワーへうつる。1回で4個取れるよ

もっと増やしたい時は、わざと死んでボーナスステージへ

J・Jの無限増殖だっ!!

SOFT 1

J・J

無限増殖　大阪市・中岡慎太郎

J・Jの無限増殖を発見したぜ！この技を使えば、J・Jはムズカシイ!!　と言ってる人もエンディングが見られるかもね。上手にやれば最高の98人まで、すぐに集められるし、途中でヤバイと思ったらボーナスステージを見つけて、また同じように増やせばいいんだ。短気な人にはむかないけど、どうしてもエンディングが見たいという人は、試す価値はあると思うよ。

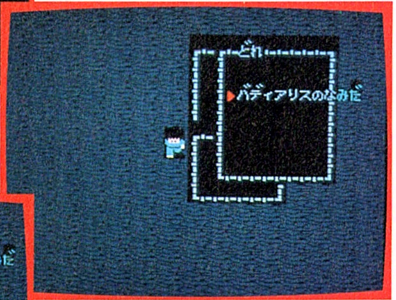
なみだがは「みだ」した

SOFT 1

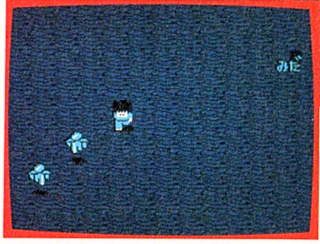


パスワードを"さ"と入れて、ゲームをスタートさせる

ゲームが始まったら、すぐに武器のケンを見よう。本当はこんな剣なんて無いんだけど、「バティアリスのなみだ」がはみだして出てくるよ



もう1度Aボタンを押すと、「みだ」の部分だけ残っちゃってる。まるでアイテムが落ちてるみたいだ！





アウトランダーズ

パスワード　神奈川県・奥山丈太郎

私が発見したまぬけなバグです。敵もちゃんと出てくるし、バグ面で戦うこともできるよ。武器も「バティアリスのなみだ」なんて変な物も持ってるんだ。

今号のおまぬけちゃん

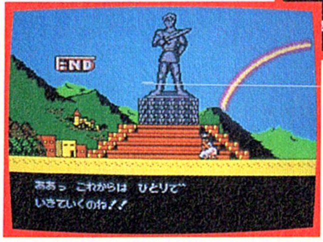
えっこんなんあるのオ～!

時空勇伝デビアス

隠れエンディング　山口県・田沢智



自分でやっておいて「しんじゃった　どうしよう」はないでしょう。主人公もこの後「あーよくねた」っていうんだけど、本当に死んじゃってたらもっと笑えたのに



そんなこと自分で考えなさい。と言いたかったけど、さっさと次の相手を見つけるなんて。お姫様って育ちがいいハズなのに、あんまりだっ！

ゲームをクリアーすると、お姫様が「私といっしょにこの国をおさめてくれませんか？」と聞いてきますよね。「はい」でも「いいえ」でもいいから選んで、デモが終ったら2分位じっと待つ！　その後でおかしなやりとりが始まって、やっとENDをむかえるというわけだ。どっちを選んでも笑えると思うから試してください。

募集

ウヒャヒャヒャ、これはまぬけだァ！　おおおっこれはエッチ！　っていう技ならこのコーナーに送りましょう。とにかく、なんでもありありくっだらないのでもOK！　さぁキミもハガキを出そう！

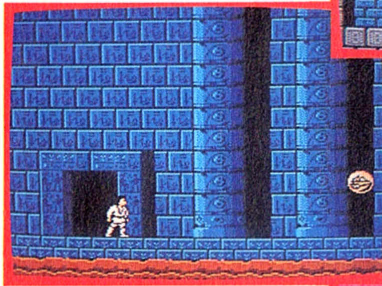
謎のフォースでバグ面！

スターウォーズ

バグ面 | 愛知県・東山治



➡ケッセルのボスキャラは上空から襲ってくる！ 攻撃を避けるにはとにかくしゃがむこと！ 行動パターンをよく見て攻撃だ！



⬅ケノビを助けるには、かなりフォースを使えないとダメ！ 特にフロートなしではこの場に来れないぞっ！
⬇おっと！ 地下面と外面が合体している！ その上、ルークが2人いるっ!! ゲームができないのが残念！



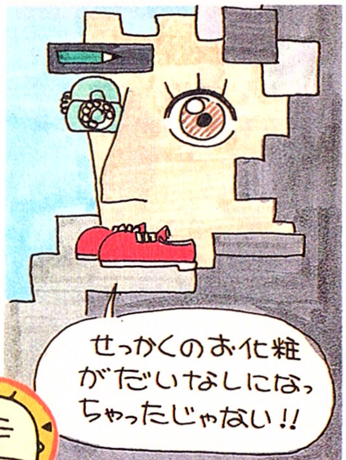
ステージ3から4へ移る瞬間に決める技だよ！ まず、ギャオスベーダーを倒し、ベン・ケノビを助けるんだ。すると次のステージに移るから、すかさず謎のフォースを使う。これで大バグが見れる！

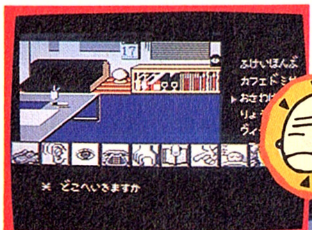
抽象画になって現われる可愛いみなこ!!

京都龍の寺殺人事件

バグ面 | 東京都・秋山誠二

「やりと て けくああ あぐあああ あかばなぶ」 このパスワードを入れて次のことをやってみなっ。あの可愛い顔したみなこが、メチャクチャになるぜ！ まず自分の部屋からだ。移動でおさわけへ行く。あとは、およねにみなこの写真を見せるだけっ!!





⬆注意しないといけないのは、パスワードはもちろん、およねに写真を見せるまで、1度も操作ミスをしないこと！ ミスをするとバグ画面が見れないぞっ！



➡ピカソを思わせるようなバグりかた。こうなるともうなにもできない。みなこ以外はバグらない。ってことは、もしや…!?

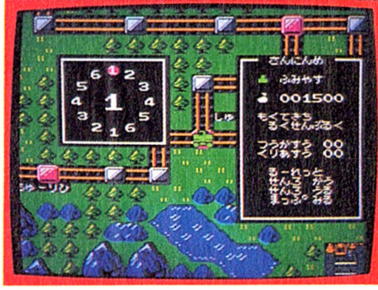
自分の名前でデモ画面

鉄道王

バグ | 埼玉県・山田英幸

➡好きな名前を入力したら、ゲームを始めるのではなくリセットボタンを押してみよう!! そのままデモ画面を待つと面白い事が起きる！





⬅ほらほらっ!! デモ画面なのにさっき入力した名前でプレーをしてるんだ！ 自分たちが遊んでる訳じゃないけど、これがけっこう楽しいんだ!! いわゆる観戦モードって感じ。決着がつくまで見れたら新たなモードとして遊べたのにねっ!! デモプレーを参考に、どうやって進めるか研究するのもいいね

京都龍の寺殺人事件

バグ | 山口県・五十嵐明

おねだりしたら、捜査は大詰め！



⬅パスワードを入力するだけで事件はクライマックス！



➡何を入力するかと言うと、「ほんとうのはんにんが しりたいな おしえてね」と言うちょっとおねだりっぽいパスワードなのだ。ゲームを始めるといきなり2人の容疑者がいて、重要な証拠品もそろっている。あとワンポイントでエンディングがみれるすばらしい技なのだ!!

ハガキ出してねえっ！

そこのあなたっ！ そうあなたですよ。もしや技を発見しているのではありませんかっ!? もし自分だけの胸にしまいこんでいるなら、すみやかにハガキを書きなさい！ 必本に情報をよこすのは読者の義務ですよっ！ わかりますか？ あなたの善意で皆は喜び、あなた自身にもソフトのみかえりがくるのです！



ハシラの心、常連知らず。（大阪府・通信タイム）

読んで笑ってためになっちゃう!!

FNN



まだまだお正月気分の方もいらっしゃいますねっ。この幸せ者!!
その幸せをほんの少しでよいのです、私たちに分けて下さい。
つまり、ハガキを書いて送って下さいとゆーことなのですね。
ですからぁ、おもしろいことあったら、教えて下さいってばっ。

柱の向うに君がいた。（大阪府・はなくそ太郎）

三国一の大バグ野郎

笑えるソフトはそれだけで面白い！
みんなのまわりにある大バグソフトを
今回も思いっきり笑っちゃおうぜ!!



今週の三郎大賞

新潟県・村田亘
社会の窓がないので、パンツじゃなくて、おんなモンのパンティーだっつーうわさもあるぜっ！　桃太郎の目がちょっとこわいなぁ。



しばらく見ないと思ったら、『PUNCH OUT』でアルバイトしてたんですか？　マリオ君!!
青森県・ドッキリガメラ

ちょっとお。データイーストさん。お正月すぎてからサンタクロースの宝箱の書き換え始めてどーすんのっ!?
兵庫県・唯川めい

こらナムコ！　なんだあの12月の新作ラッシュは！　オレなんかお金がないから何にも買えなかったじゃないか！
高知県・プッツンアイス

ファミリーサーキットかぁ。略してファミサキ！　いいにくいなぁ。いいにくいなぁ！
大阪府・高橋一正

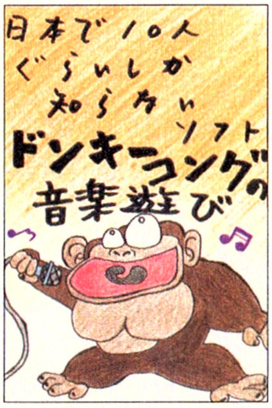
やいコナミ！　なにがコナミワイワイワールドだ！　ネタがつきましたってことか!?
大阪府・高橋一正

やいグレートタイガー！　セコンドにタイガーマスクをつけるな！
静岡県・栗田昌尚

太っているやつの５人に１人は、『カルノフ』というあだ名がつけられているはずだ。
群馬県・鈴木正明



静岡県・ショッカーアキラ



大阪府・M・ウーロン茶



大阪府・虎那魅兼人



高知県・プッツンアイス

ナムコはあきないから半年に１本くらいしか買わない。でも、コナミはすぐあきるから１カ月に１本買ってしまう。コナミさん商売うまいね！
大阪府・米米たべる

聖剣伝説、ライジン、エイリアンII。てめえら出すならとっとと出さんかい！
静岡県・マジカルエミＦＣ

1000円ゲームさんこんにちは

安さバクハツ!

みそおすすめゲーム

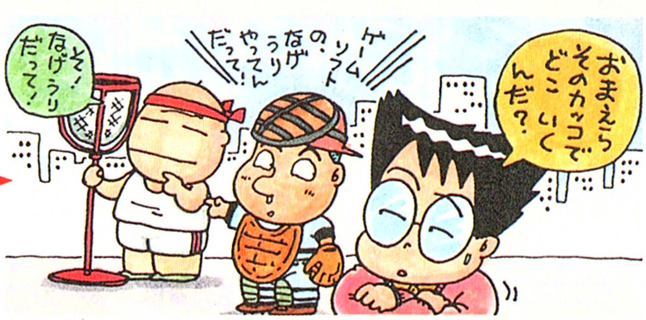
コニャニャチワ。年末年始にかけて、ファミテニとサーキットばっかやってるみそでおま。おれはナムコの広告塔か? んじゃま、今週の一発目いってみよっ!

●池袋のBICカメラでスマッシュピンポンが¥980で売ってました。ワシ、原価で買ったのにぃー。

東京都・石崎麻里(21歳)

♨ピンポンははまったなー。2日間だけ。最初すごく面白いのに奥があさいのよね。レンジランチョンみたいに同じ味ばっかじゃあきるわな。原価で買った人には気の毒だけど書きかえても考えるもんね。どーせ書きかえるんならバレーボールの方が10倍得! あれは面白い!! 操作が複雑だったせいかすたれちゃったけど、Aクイックが本物っぽくてよかったな〜。VS2Pも熱くなれたしね。誰か試合してくんないかな…。

次は岩手県・サイコソルジャーくんのハガキ。仲間10人分を集計してレトロベスト10を送ってきてくれました。コーナーは終ってんだけど、3位ディグダグIIってのが気にいった。少しパズルっぽいとこが面白かったよね。でも20面以上になると敵の動きがクソ速くなってパズルどこじゃないのがイマイチかな。んー。

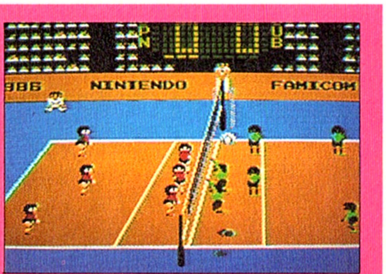


今週の1本

バレーボール

■任天堂 ■原価2600円

ゲーム慣れしてる人でもレシーブに30分、スパイクに1時間はかかる。操作は複雑だが、一度指が覚えれば多彩で高度な技が楽しめる。少し右コートが不利なのが難点。500円なら買!

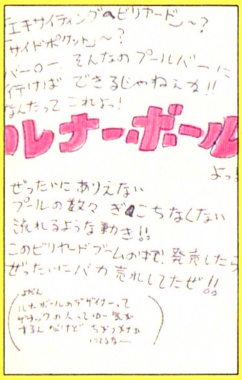


読者の選んだ

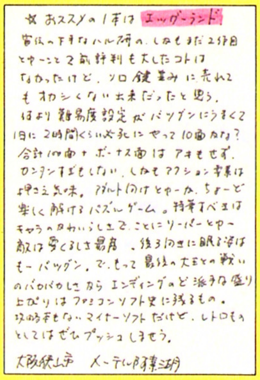
オレのおすすめゲームさん

オレは(あたしは)このゲームをプッシュしちゃうよぉん! という読者のみなさんの意見を載っけるコーナー!! さすがに1回目からマニアックだ! ルナーボールにエッガーランドってのはいい所ついてるよ。ルナーボールはドマイナーだけどゲームの完成度は高かったもんね。もし千円であれば買! エッガーランドはオイラやったことないからわかんねけど、まわりの評はいいぜ。(無責任かしら)さあ、きみの好きなゲームをすすめてちょう州力。

➡東京都・ナスビ仮面002



➡大阪府・メーテル阿素湖





無勝手流価格設定コーナー!

目方でドン!

そろそろハガキが増えだした。も少し増えたら、銘柄とか終値とか前比とかゆーのをやってみようじゃないの!! 目方でぇドン!

●夢幻戦士ヴァリス 100円
え? ジュースじゃないの?

●ゾンビハンター 50円
アイスで当たったんだもん

京都府・みすずが好き

●松本亨の株式必勝学 5800円
発売前にして株価暴落!! 早くも値下げ敢行!!

神奈川県・ゆりあんず

●バーガータイム 10円
こわしてパズルとして遊んでね(2歳〜6歳)

静岡県・ニャーゴ一家

●スターウォーズ 4960円+α
ドラキュラII+スターラスターが楽しめるお得ソフト

●コナミワイワイワールド 985円
開発が非常に楽でした(コナミ開発部O氏談)

愛知県・全開のキム

●燃えろ野球拳 10円
いやー、松っちゃんがこれくらいでもいいかといってたから なあ…。

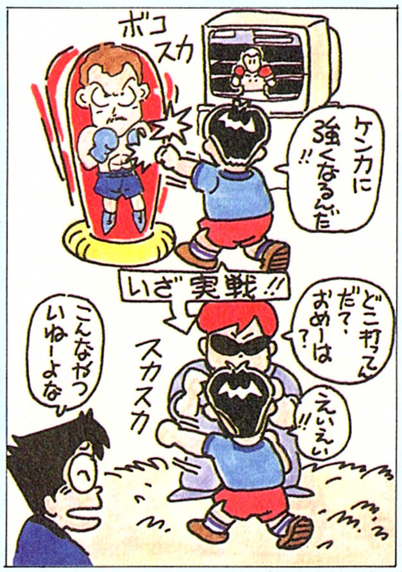
愛知県・原田勤

●パンチアウト 1300円
円高で値が下がっちまった

●キャプテン翼 550000円
発売日を延ばしすぎたらプログラム代がバカにならなくて…

静岡県・ショッカーアキラ003

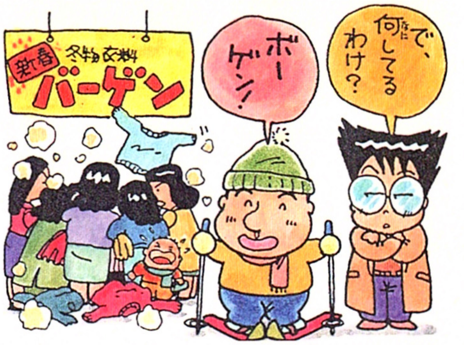
♨てなわけで、やっぱりアブネーコーナーだな〜。今回はパンチアウトが最高。いざ次号!!



ハシラの中で、はしらないように。(大阪府・高橋一正)

いくらなんでもいないだろ!!

最近なんかマンネリ気味のハガキが多いような気がする。とにかく新鮮なネタをお待ちしています。もちろん自分の事をネタにして下さってもよいです。



☆トキメキハイスクールを買いに来た客に、**『保存用にもう一枚いかがですか?』**と聞く店員!!

愛知県・全開のキム

☆**模擬試験の時**名前の所にペンネームをかいてしまったので、試験の結果がわからず、志望校が決められなくなったやつ!

東京都・山久広志

☆ファミスタが**4文字以内**じゃない好きであだ名が気が まないやつ。

埼玉県・うっちゃーくん3号

☆コトブキシステムのことを、**ケーキ屋**だと思ってるやつ。

大阪府・高橋一正

☆ドラクエIIIの発売が遅れたので、他に何もすることがなく、今、必勝本をよみながら、**ボ～としてるやつ。**

北海道・SABU

☆山村美沙サスペンスと、うまく言えなくて、**つばをはきながら何回も**言っているやつ!

群馬県・鈴木正明

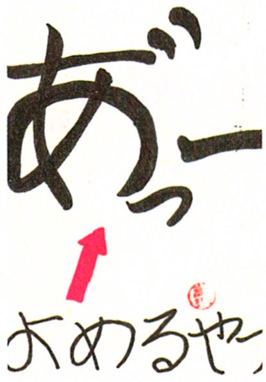
☆ドラクエIIIのメンバーに**フォーリーブスの名前**を入れようと思ってるやつ。あとウィズのメンバーにクールファイブの名前を入れるとか…。

兵庫県・唯川めい

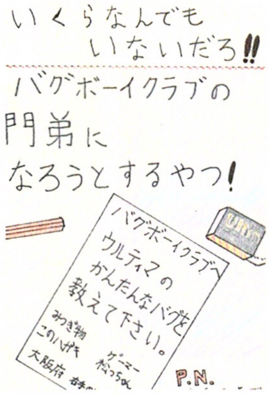
♨勇者をコーちゃんにすれば、死んでも白い服になって復活してくれるはず! (古いっ)



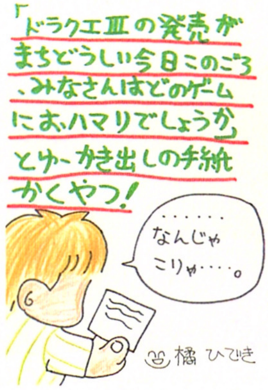
⬆大阪府・虎那魅兼人



⬆茨城県・さき



⬆埼玉県・ポッケリアスふすま

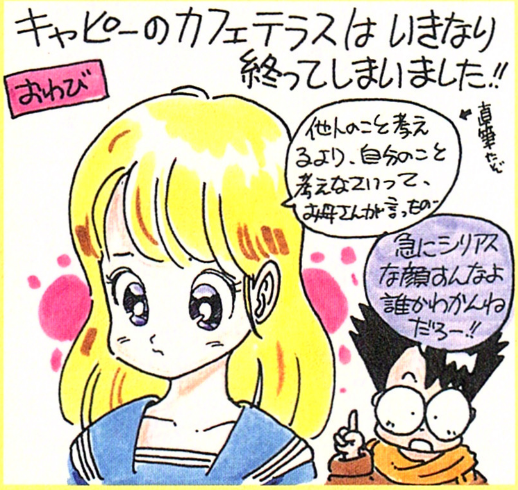


⬆奈良県・橘ひでき

☆**必本狂**と、クラスで呼ばれているくせに、机に、**すみのしみと筆**があるやつ。

滋賀県・カツ21

♨♪もぉーいーくつうねるとぉドーラクエIII～♬ お笑いネタもそのうちドラクエ一色となることでしょう! 質の高いするどいネタをよろしく!!



まだまだ新コーナー!

禅の心で笑いに挑む ナゾラー問答

あいもかわらずハガキの少ないこのコーナーだぜっ! それだけに、そこそこの作品ならカンベンしてのっけてあげちゃう!! まぁ、これから強く大きくこのコーナーを育てたいと思ってるもんで、今回はまあ、初級編のお手本版とでも思って読んでちょうだいませ。次は君のハガキをのせたいぜ!!

○カダヤシ科のちっこい熱帯魚の名前はな～んだ?

答①ふぁーい ②ぷるぷる ③ぐっぴー

○ドラクエに出てくるあの有名な呪文は?

答①マハリク ②マハリタ ③マホトーン

○ドラクエIIIで相手に素手でこうげきする仲間はなんというでしょう。

答①けろうか ②ぶとうか ③たたこうか

○英語で紅茶のことを何というでしょうか

答①ウル ②ティー ③マ

――てなワケで次号の君に期待してるよん。

ハシラ～ソファミレドーツ!! 静岡県・ショッカーアキラ

紙(かみ)コン アトランダム

正月ボケは直ったかな？　このまま、ず〜っとボケっぱなしになんないように、笑いでボケを吹っとばそう！



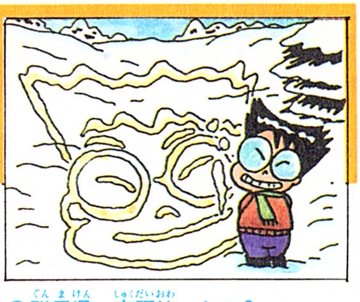
新潟県・村

さあ、みんないっしょに歌いましょう！



奈良県・橘ひでき

必本は〝幸運を呼ぶペンダント〟かっつーの！



群馬県・宿題終ったの？

足でピアノをひいたりもするらしい。





HIPPONかばあガール

神奈川県・東雲飛鶴

「ちょっとお兄さん、寄ってかない？」とゆーセリフが似合いそうな、ネコマタちゃんだこと。



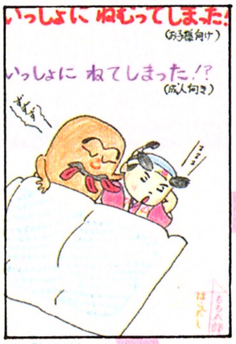
愛知県・林ぽこ

こーゆー子って多いです。



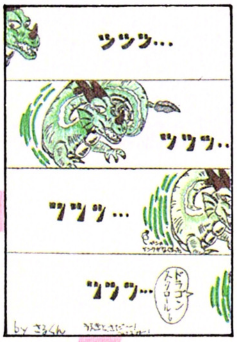
東京都・ベロニカ一竹

この画面をしばらく見てると、イイ気分になれます。



群馬県・宿題終ったの？

ふとんのもようがオカシイぞ。小さすぎたらゴメン。



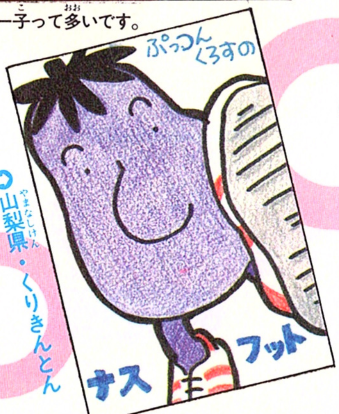
高知県・さるくん

アハハハ…、これがホントのドラゴンスクロールってか。



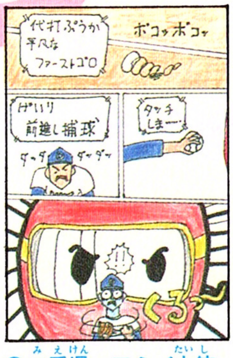
大阪府・いかちよ

ナカジマと言われて、ついサザエさんを思ふオイラ。



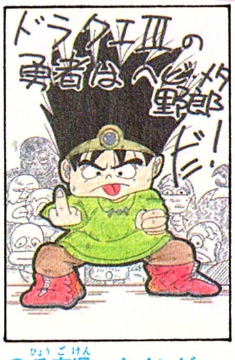
山梨県・くりきんとん

エアフットが出た時から、きっとネタになるだろーと思ってたんだよな。



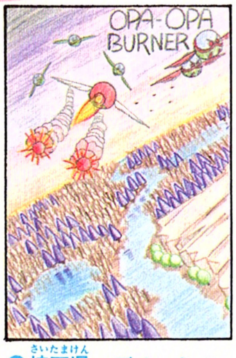
三重県・アミバ大使

実際にやったら、ナムコスターズはこわいぜ、きっと。



兵庫県・クインビー

仲間を集めたら、きっとバンドを組むんだろーな。



埼玉県・デメーミノ

アイデアがよかった。ホントにできればイイのに。



群馬県・エアーウルフ命

今週の高橋くん

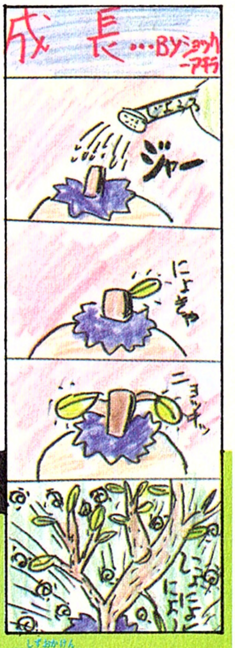
いったい、誰が仲間にするんだっつーの。まちがっても、ゲーマーハシモトと合体なんかさせないよーに。考えるだけで楽しい。



愛知県・ルーキーズ

時期をハズしたけど、トナカイが笑えるから許す。

四コマまんが倶楽部



何も言うことはありません。このノリを大事にしましょう。次の作品に期待してるからさ。それにしても、当クラブへの投稿が少ないのは困りもの、もっと頑張れよ！

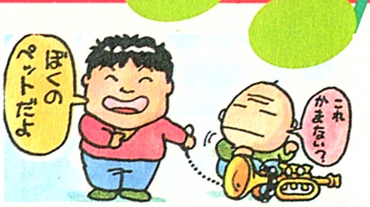
静岡県・ショッカーアキラ

自分のハシラを眺めながら飲むコーヒーは旨いぜ　宮城県・カーネルサンダース

君こそファミコンミュージシャン

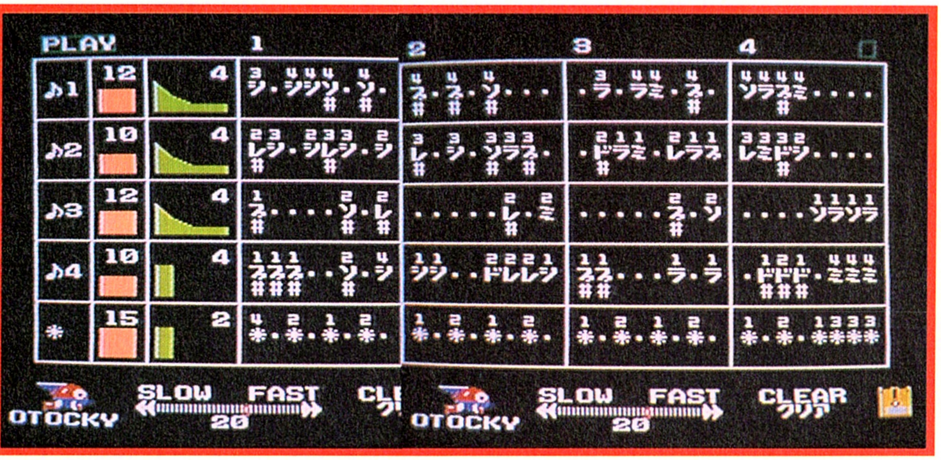
ファミコンスーパーヒットスタジオ

お楽しみの作詞大会は次回必ずやるからチョット待っておくれ。ところでファミリー・コンポーザーのデータを4小節分でいいから写真にとって送ってみてチョーダイ！



♬オトッキーで作曲だ！ ★グリコ

今号のサンプル 採譜／東京都・スリンガーランド



採点表	
メロディー	6
リズム感	7
ポップ度	7
音色	6
完成度	7

できれば8小節ほしい！

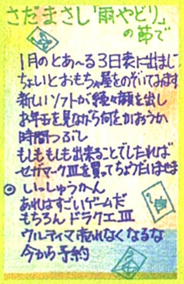
アレンジがこざっぱりとまとまっていて、とっても気持ちのヨイ作品。スリンガーランド君もハガキに書いていたけど、オトッキーがせめて8小節あったらなって本当に思っちゃうね。この作品からもそんなもどかしさが伝わってくるような気がしてきちゃいます。



★雨やどり

作詞／東京都・生井 俊

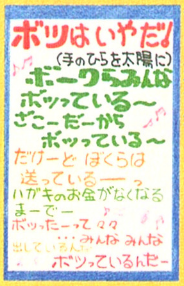
さだまさしの口調がそのまま使われてるのが、バカらしくてイイ。この歌詞をフォークギター一本かなんかで歌ったらナカナカきまるぜ！


さだまさし「雨やどり」の節で
1月のとあ～る3日表に出まして
ちょいとおもちゃ屋をのぞいてみます
新しいソフトが続々顔を出し
お年玉を見ながら何をかおうか
時間つぶし
もしももしも出来ることでしたれば
セガマークⅢを買ってちょうだいませませ
◎いっしゅうかん
あれはすごいゲームだ
もちろん ドラクエⅢ
ウルティマ売れなくなるな
今から予約

★ボツはやだ

作詞／北海道・メラメラ

手のひらを太陽にシリーズはこれが最終回だナ。ボツのネタってイマイチなのが多いんだけど、今回のは初めて笑えた。でももう載せないヨ。


ボツはいやだ！
（手のひらを太陽に）
ボークらみんな
ボッっている～
ざこーだーから
ボッっている～
だけーど ぼくらは
送っている――っ
ハガキのお金がなくなる
まーでー
ボッたーって
…みんな みんな
出しているんだ
ボッっているんだー

ハガキを出すだけで参加できます！



ハガキが載れば名前が載るぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!! さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!! 思ったことを心のままにぶつけよう!! ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ！

いねーよいねーよ！ ずえったいいねーよ!! と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！ 上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

FC誌界唯一の教養あふれる？ 音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

1000円ゲームさんこんにちは

すばらしいゲームをすこしでも安く!! お得な情報まっています。あなたから私へ、私からあなたへファミコンキッズのお買得情報コーナー!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス!! ファミコンネタで挑む禅の世界だっ!! 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○キャピー！カム・バック○

いったん終わってしまったカフェテラスを復活させるのはキミだ！ リクエストしだいで彼女は帰ってくる！

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を4つのコマで表現するんだ。期待してるぜ!!

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。

FC誌界の長嶋一茂。次号は2月5日発売でござる。ニンニン。

必本読者の皆様へ──。
宝島が作った本です。ヨロシク。

VOW

宝島読者が集めた爆笑ネタ600発!!
バウッ!

まちのヘンなモノ大カタログ

現代下世話大全

月刊宝島編集部・編



以下は全て笑えるこの本の目次／置き薬はアートである。／看板は地球を救わない。／駄菓子世界は無限大。／誤植A GO－GO！

■B6判■定価800円

イースター

ラフィン・ノーズ・ストーリー

2/1発売

ラフィン・ノーズ
十森田義信著

チャーミーの内面の軌跡をたどりながら描かれるラフィンの全て。

■A5判■予価1000円



ロックン・ロール ジプシー

ジャパニーズ
ロックンローラーの冒険

ラウドネス二井原実著

■A5判■定価1000円

ジャパニーズロックンローラー、ラウドネス・二井原実が書き下ろしたワールド・ツアー体験記！



東京トンガリキッズ

'80年代最高の青春小説!!

中森明夫・著
植田敦・写真

オシャレで哀しい青春ストーリー。この中に、いく人もの僕達がいる…。

■B6判変型■定価880円



宝島 COLLECTION

好評既刊 ■プロジェクトC／まついなつき編・著／定価850円■ビデオスターリンのチャンネル大戦争／えんどうみちろう著／定価1200円■恋は底ぢから／中島らも著／定価880円■路上のイノセンス・ドキュメント佐野元春／下村誠著／写真・岩岡吾郎／定価1200円■永久保存版1970年大百科・サイケから仮面ライダーまで／月刊宝島編集部編／定価1000円■夢の跡 ザ・ストリート・スライダーズ／宇都宮美穂・沼崎敦子著／定価950円■定本ストーンズ・ジェネレーション／鳥井賀句編／定価980円■アビィ・ロード ザ・ビートルズ最後の伝説／ブライアン・サウソール著／富永虔一郎・山内久美子訳／定価2300円■ザ・ワールド・インディーズ・カタログ／月刊宝島＋WAVE編／定価2500円■ザ・スターリン遺影集1980～1985／石垣章監修・撮影／定価2000円■ガールズ・ブック 女の子の絶対必要"性"知識／月刊宝島編／勝見喜也監修／定価600円

ラジカルスケートブック I+II合本

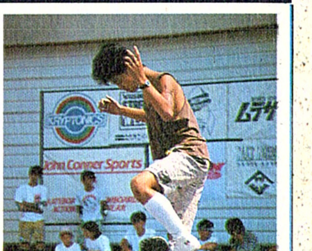


2/10発売



■AB版
■予価840円

いまやスケボー少年たちのバイブルとなった宝島増刊ラジカルスケートブックが1冊の本になった！



JICC出版局



ロールプレイング ゲーム必勝本III

■本郷アキラ■A5判■定価1600円

パソコン・ロールプレイングの最新・話題ソフトの必勝法を、豊富な画面写真とイラストで解説。

●収録ソフト

ウルティマIV、イース、サイキックウォー、ディーヴァ、ガンダーラ、ファンタジーII、ジーザス、シルフィードほか



既 刊 好 評

ロールプレイングゲーム必勝本II
■A5判■定価1600円

シミュレーションゲーム入門②テクニック編
■A5判■定価1700円

シミュレーションゲーム入門①スタート編
■A5判■定価1600円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本②
■A5判■定価980円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本①
■A5判■定価980円

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本③

■パラダイム■A5判■定価 980円

●収録ソフト

ザナドゥ、ドラゴンクエストII、アシュギーネ・虚空の牙城、アシュギーネ・復讐の炎、信長の野望・全国版、グラディウス2、バットマン、魔界島、ハードボール、アニマルランド殺人事件、プロジェクトA2ほか

ザナドゥ!!ドラクエII!!
最新ゲームの全てがわかる!!



好評発売中

宝島 PG BOOKS

PGブックスは
パソコンゲーマーの
バイブルです。

ゲームブック ザナドゥシナリオII

■日本ファルコム㈱ 宮本恒之■B5判■定価880円



大好評ゲームブック・ザナドゥの続編。骨だけの亡霊となって甦った魔王ガルシスとの壮絶な戦いが、巨大な地下帝国を舞台に再び展開される。大型サイズで、イラストも大迫力。アイテムカードを使って立体的に楽しめる3Dゲームブック！

発売中!!

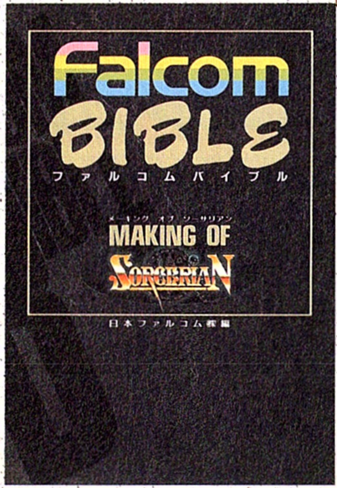
ゲームブックザナドゥ
■B5判■定価880円

ザナドゥファイル
■B5判■定価1500円

ロマンシアハンドブック
■A5判■定価980円



さらに完璧なファルコム・ゲーム通になるための奥義書。



ファルコム・バイブル

メーキング オブ・ソーサリアン

■日本ファルコム㈱■B5判■定価1500円

新作ソーサリアンの開発秘話をはじめ、ドラスレ・シリーズのバックストーリー、モンスターマニュアルなど、ファルコムファンはもちろん、全てのゲームプレイヤーへの限りない愛を込めて贈る、メッセージ。

好評発売中

JICC出版局

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

今やHIPPON名物になった感じのSUPER GOLDプレゼント。毎号170名にほしいソフト300本が当たっちゃうよ。さぁ、毎号ついてくるSUPER GOLDをためて編集部へ送ってみよう。たまったSUPER GOLDの数によってもらえるソフトの本数が違ってくるぞ。右の表を参考にして、どれに応募するか決めようぜ。

30 SUPER GOLD (30GOLD ゴインキョシール1枚)	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD (60GOLD ゴインキョシール2枚)	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD (90GOLD ゴインキョシール3枚)	ほしいソフト3本 抽選で40名

★ゴールドがそのまま使える!!

去年大人気の「ごいんきょクエスト」についていたGOLDがこのプレゼントに使えるぞ。30GOLDは30SUPERGOLDに相当するから、アイテムを逃しちゃった人もガンバって応募してね。

★ゴインキョシールもそのまま使える!!

「ごいんきょにおねだり」についていたゴインキョシールだって、このプレゼントに使えるんだ。シール1枚が30SUPER GOLDとして計算できるからね。今年もヨロシク!!

今回のFCグッズ



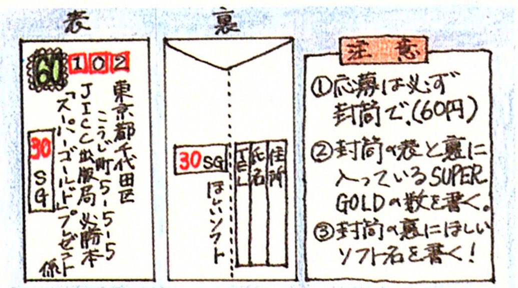
抽選もれの人の中から 10名

コトブキシステムカレンダー



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは2月5日(金)当日消印有効。発表はVol.7の予定です。



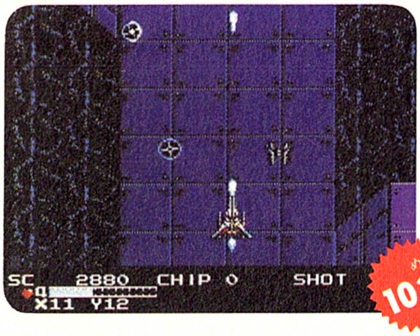


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

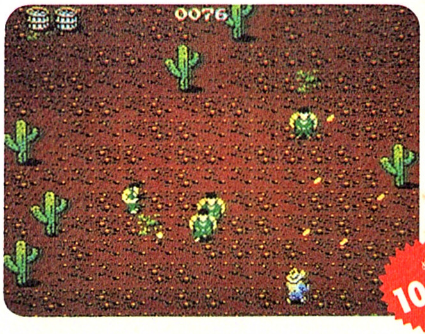
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



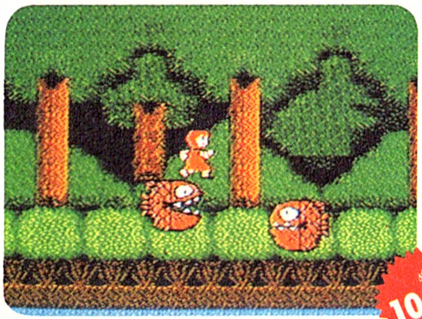
①スケバン刑事III（東映動画）



③ガーディック外伝（アイレム）



②ガンスモーク（カプコン）



④ドナルドランド（データイースト）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分のかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、2月5日㈮当日消印有効。（消印については郵便局に確認するといいよ）
発表は、3月4日㈮発売のVol.7のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.23 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD・プレゼント

★ほしいソフト1本

青森県・秋山雄一　茨城県・山中仁　千葉県・斉木徹之助　富山県・三石光次　山梨県・服部春彦　静岡県・小峰岩男　京都府・勝木正高　大阪府・石塚実智　鳥取県・村山信之　広島県・池本直人　他70名

★ほしいソフト2本

北海道・堀越輝光　岩手県・田淵真由美　埼玉県・石丸裕和　東京都・小畑英明　岐阜県・高山雅志　三重県・元木力　兵庫県・笹川健太　和歌山県・室橋一雄　山口県・中根浩次　福岡県・藤木弘樹　他40名

★ほしいソフト3本

宮城県・都吉嵩　栃木県・加瀬国実　東京都・長谷川充郎　石川県・大河原健一　愛知県・田中純一　奈良県・平井道彦　山口県・小林祐輔　徳島県・菊地達也　佐賀県・井上茂　鹿児島県・加次辰男　他30名

★ゲームブック

北海道・佐藤伸也　秋田県・小幡正樹　埼玉県・鳥山良介　奈良県・中島勝仁　福岡県・相川純

アンケート・ハガキ・プレゼント

岩手県・山野哲也　福島県・西元広大　群馬県・伊東幸次　神奈川県・荒川秀和　福井県・保坂敏之　滋賀県・野口将典　島根県・金原俊治　岡山県・松田清晴　香川県・安達友和　熊本県・児玉洋二　他30名

マグナム危機一髪・プレゼント

Ⓐサバイバーショットダブル

茨城県・服部康之　新潟県・中村正晴　長野県・土屋洋

ⒷエアーGUN

神奈川県・野中篤　大阪府・柏野聡彦　愛媛県・池田和晴

ⒸレーザービジョンGUN図鑑

東京都・小幡研治　岐阜県・杉山仁志　静岡県・村松功一

Ⓓオリジナルトレーナー

青森県・谷沢泰　宮城県・桜木克行　茨城県・萩谷良之　東京都・内藤力　神奈川県・徳江寛健　滋賀県・上田愛雄　大阪府・三木圭一　和歌山県・新宮三郎　徳島県・小山裕司　高知県・福岡雅

Ⓔマグナムプラモデル

福島県・鈴木暢　茨城県・小菅賢一　東京都・三浦大亮　大阪府・横井真紀子　兵庫県・山川幸治　福岡県・平井勝明

Ⓕキーホルダー（エンブレム付）

茨城県・福士順子　埼玉県・大江亜希子　千葉県・木曽雅也　東京都・杉田崇朝　神奈川県・伊藤隆　滋賀県・北野明洋　兵庫県・大川和幸　広島県・小塚伸彦　山口県・浜下武　香川県・西村卓哉

Ⓖマグナム弾式キーホルダー

茨城県・三須端樹　埼玉県・井上嘉基　千葉県・中野亮一　東京都・河本道生　富山県・湊栄美子　山梨県・長田太一　愛知県・伊藤淳二　大阪府・松本英規　兵庫県・井上真伸　高知県・小谷勝則

Ⓗドッグタッグ

岩手県・高橋朋史　秋田県・阿部聡　茨城県・渡辺清三　杉田康宏　栃木県・金子実　埼玉県・中村和広　千葉県・小安嘉弘　東京都・上岡幸信　今井敏行　神奈川県・三浦裕輔　新潟県・富樫秀一　福井県・安部仁　岐阜県・高木哲晃　大阪府・松岡毅　大阪府・土井智史　大阪府・八尾康治　大阪府・中谷チヒロ　大阪府・正木裕美　愛知県・間瀬洋一郎　福岡県・田中智子

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに送るPC Engine情報誌　Vol.3

去年は本体が出たばかりということもあってソフトの数が少なかったんだけど、今年は春までの発売予定だけでもスゴい数！　それに内容もナカナカのモノだ。いや〜今年はＰＣエンジンにとって発展の年になりそうだねっ。そして今年、その先陣を切って発売になるのが「邪聖剣ネクロマンサー」だ。ＰＣエンジンのグラフィックの美しさを駆使したＰＲＧがやっとプレイできるぞ!!

邪聖剣ネクロマンサー



■ハドソン
■1月22日発売
■￥4500

神が作った邪聖剣を探しだし、恐ろしい魔物たちを倒せ！

かつて神と悪魔が戦っていた時代があった。そして、その戦いに終止符をうったのが、邪聖剣ネクロマンサーだったのだ。しかし、神はその強大な力を邪悪な者に利用されないために、ある封印をほどこしたのだった…。

そして、永い永い時が流れた…。イシュメリア王国に不気味な魔物たちが現れた。王は殺され、王国は滅亡寸前であった。

王は死の直前に「魔物たちを倒すには、邪聖剣ネクロマンサーが必要だ。なんとしても剣を捜し出し、王国を守ってくれ…」と、ことばを残した。

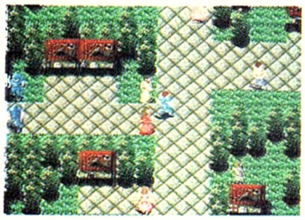
王国に立ち寄った旅の勇者は王の遺言を聞き、魔物たちとの闘いを決意したのだ！　勇者は２人の仲間を連れ、長く苦しい冒険に出発する。はたしてネクロマンサーはどこに？　キミは王国に平和をとり戻せるか!?

ネクロマンサーのオモシロサはココにある！

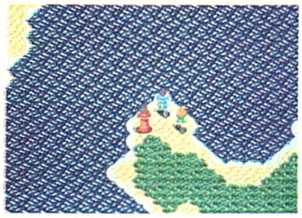
ネクロの内容自体は、とってもとっても真面目に作ってあるオーソドックスなＲＰＧだ。敵キャラとかナゾの部分はＤ＆Ｄ®や今までのゲームで既に体系が出来上がっている物などを参考にしているようなので、そのテの文献を読めば共通点がいくつか見つかるはず。だけどそんなことはまったく感じさせずに独得の雰囲気にのめりこんでしまうんだね。そう、ネクロの魅力的なオモシロサはグラフィックによってその雰囲気を感じ取れることだ。敵キャラのアニメーションもさることながら、次はどんなグロい敵があらわれるのかなあと、期待しちゃうし、ダンジョンの中もいかにもそれっぽい。なんせ今までのハードではグラフィックが悪かったためキャラやその場の雰囲気がうまく伝えられなかったからねぇ。それに内容が、これぞ本格的！というぐらいマジなんだよな。最近多いケーハクなＲＰＧなんかといっしょにしちゃいけねーぜ。だからよけいにその世界にひたっていられるのだよ。



◀海、山、草原、森、砂漠、毒沼、そしてダンジョンがマップの構成だ



▼町の中の風景。家の扉が白ければ入れる。扉の横の小さなマークで判別できるぞ。他にも入れるのがあるけどね



▲ここは最後の方の大陸のさいはてだ。この先に行くためにはどうしたらいいんだろうか？

仲間選びのコツを教えちゃおう

まず最初に悩むのが、一緒に冒険をしていくパートナーを誰にするかだ。途中で変更できないから慎重になってしまうね。ま、普通の組合せはライム・カオスの魔法使いコンビだろう。最初魔法使いは弱いのでタイヘンだけど、中盤以降魔法をドンドン覚えていくようになるとともラク。特にラスト近くでは魔法の掛け合いになるので威力を十分発揮する。一番苦労するのがバロン・マイスト組。中盤まではけっこう進めるんだけど、後半魔法が使えないのが障害になる。バロンを魔法を食らっても平気なぐらい育てなければならないのだ。前半苦労・後半楽勝のライム・ロミナ組もいいかもしんない。ロミナはホントに前半役たたずしてくれる。しかし、あるレベルから飛躍的に成長するんだね。主人公よりも強くなるんだぜ。ま、そこまで育てる忍耐があればの話だけどさ。女は強くなるという見本みたいなモノだ。というぐらいかなあ。あとはてきと一に組み合わせてくれっ。とりあえず全員がレベル45以上になればとけるようになってるみたいだから…。

主人公



魔法も使えるし武器もそこそこ。いわゆる普通の主人公だ一ねっ。

ライム



攻撃魔法の得意なね一ちゃん。気が強いのが好みの人向き。

カオス



防御魔法の得意なおじさん。スペインの宣教師じゃないよ。

バロン



力だけは異常にある男。魔法は使えない。武術一本ヤリって感じかな。

マイスト



連続攻撃の得意な通称はやてのマイスト。ハズカシイあだなだなぁ

ロミナ



何の取柄もない少女が世間を知ってくにつれて大人になる典型例。

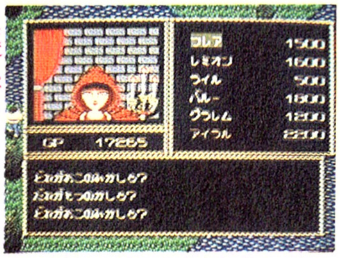
邪聖剣は何処に



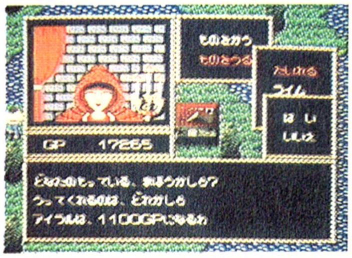
ネクロの最終目的は、邪聖剣ネクロマンサーを探しだし、未知なる敵を倒すことにある。簡単にはみつからないのはあたりまえだけど、剣を復活させた後がまたタイヘンなんだよね。とまあ、後半へのフリはこれぐらいにして、とりあえず前半のルートを教えておこう。まず最初はバーンの杖を見つけて呪いを解いてもらうことだ。杖は前半武器としてとても役に立つし、ラスト近くになくてはならない物になる。必ず取っておこう。レベルが8ぐらいになったら隣の大陸へ。ここでミオネリアを助けておかないとラスト近くで困ることになるぞ。それの先で、やっと邪聖剣の一部が見つかるんだけど…。

魔法が売買できるゾ

魔法はレベルが上がれば自動的に使えるんじゃなくて、魔道書というのを買わなければならない。しかも、買ってもINT(知力)が低いと使えないし、その人間によって使える、使えないがあるんだ。説明書を見れば表が載っているので、それを参考に買っていってほしい。買うときに自分が使えないのは色が変わってるのはなかなか親切設計だね。そして、買えると言うことは当然売ることもできるってこと。威力が弱い魔道書などはさっさと売っぱらえばいい。それよりも、ダンジョンの中には魔道書が結構隠されてるんだよね。それを売れば結構な金額になるぞ。後半になれば高価な魔法もポロポロ見つかる。貧乏な場合は決死の覚悟でダンジョンの中を探すといいかも。だけど、その中には魔法屋には売っていない貴重なものも混じっている。見なれない魔道書は売らずにいちおーとっておこう。



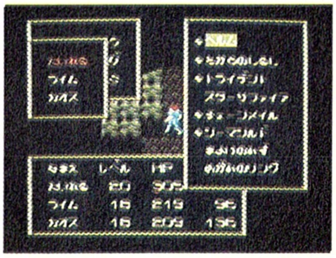
▶自分の使えないのは名前の色が変わっている。INTにも注意



▶いらないのは拾ってきて使えないのは売ってしまえっ！

道具も使ってほしい

道具で一番使うのはバーンの杖だろうね。これは中盤までたよりにしてしまう武器なんだ。あとの道具やアイテムは進行ぐあいによって形が変わったりあげたりするんだけど、中盤に苦しむのが「持ちすぎ」なんだね。道具は1人8個までしか持てない上に武器や防具までその個数の中に入ってしまう。必要なもの以外を捨てる、という決断をする時が必ずある、というのを覚えておいてくれ。



◀身に付けているものも道具のうち。持ち過ぎには注意しよう

洞窟は恐怖の連続！

ダンジョンの中にいる敵は、それはそれは強いヤツばかり。地上でそこそこ戦える程度では死にに行くようなもんだね。それに中ではたいまつが必要だ。途中で明りが消えるとほとんど戻れなくなるぐらい中は複雑なので、予備を2本ぐらいもってから探索しよう。中での戦闘は地上と変わらないけど、敵はくどいようだけどえれえ強い。地上にいる敵とは別の生態系なので強くなってるんだ。しかもグロい敵がとっても多いのが特徴。それがグニョグニョ動くんだからたまらんね。魔法もビシバシかけてくるし、戦えば毒にやられるし、逃げりゃ1人取り残される、道が複雑なのでちゃんと覚えてないとどこにいるかわからなくなってそのまま出られないなどなど、前半ではほんとに命がけの戦いなのだ。地上の敵をラクに倒せるようになったら中にはいるように心がけておこう！



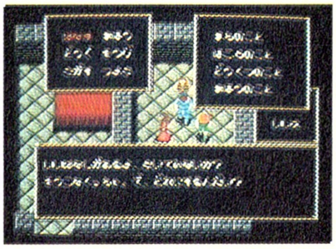
▶ダンジョンではマップを作っていかないとたいてい迷う



▶宝箱にはワナが仕掛けてあるけど、たいしたことはないのだ

情報屋を見逃すな！

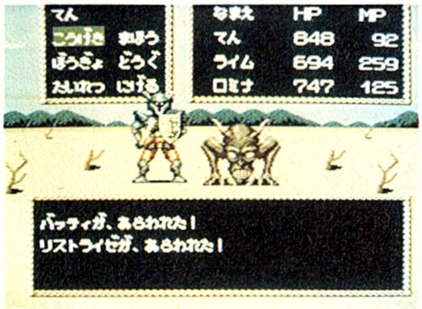
町の中に、カンバンを出していない家なのに中に入れる家があるのを知ってるかな。たいていは中に誰もいないんだけど、たまに情報を教えてくれる男がいたりするんだ。こいつの言うことは非常に重要なことが多いので絶対に見逃さず、聞き逃さないようにしよう。こいつの情報にガセネタはないし、しかも情報料はいらないっていうんだから助かるね。町の外のはけっこうガセネタがあるからねぇ。



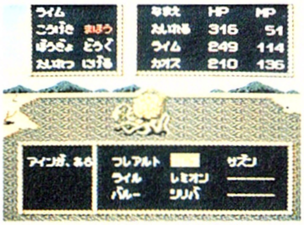
◀情報はすべてタダ！聞かなきゃソンだぜっ！

上手に戦っていくには…？

戦闘にもなかなかコツがいるようになっているようだ。まずはたいれつ。これは魔法等のダメージを受ける順番などが変わったりするものなんだ。だから序盤戦では特に気にするような事はないだろうけど、後半戦、特に魔法の掛け合いの戦いなどでは非常に重要な戦法になっていくことだろう。最初の内は肉弾戦で強い主人公かバロンを頭にしとけばいい。バーンの杖は一番弱いヤツにもたしておくのが一番。カオスとかロミナだね。あとは、倒した相手がいなくなっても肉弾戦に切り替わってくれるので、最初は一番強いヤツに攻撃を集中させるようにしよう。分散攻撃はこちらの受けるダメージがでかすぎるからね。あと、逃げるときは弱いのから逃がすこと。カオスとかが最後になると絶対に逃げきれなくなるからね。



▲いきなり先制攻撃をされる場合もある。HPには常に気をくばっておこう



▲たいれつを整えたら攻撃方法を選択しよう。敵によって水に弱いとか火はきかないとかあるらしい



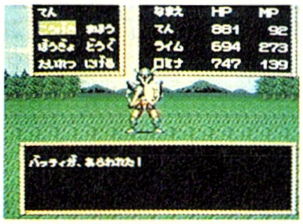
▲魔法やどうぐの威力がきけば画面がフラッシュしてダメージを与えることができる



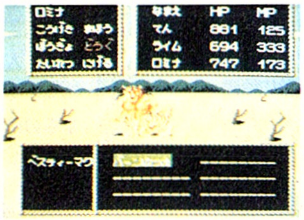
▲敵が死ぬときには、プシュ～ッと赤い血を吹き出すのだ。血の色の事はあまり深く考えないように

ウジャウジャ出てくる敵モンスター!!

ネクロの一番のみどころは、やっぱりグロい敵キャラなんだよね。しかもそいつがウネウネとアニメーションするんだからたまらない。その敵キャラをタイプ別に分けると、海辺、草原・森、砂漠、そしてダンジョンというようになる。一番弱いのは同じ大陸の中なら草原・森にいるやつだ。そして次は砂漠、その次が海辺にいるヤツで、最強なのがダンジョンの中となっているワケさ。これは効く魔法にも関係している。レベルにあわせて行動して行くようにしようぜ。後半に近づくにつれて、敵もスゴくなってくるぞ。いわゆる人型の敵ならいいんだけど、だんだんと異物化して来る。内臓だけ、とかギャザーみたいのとか、なにがなんだかわからんのとかね…。



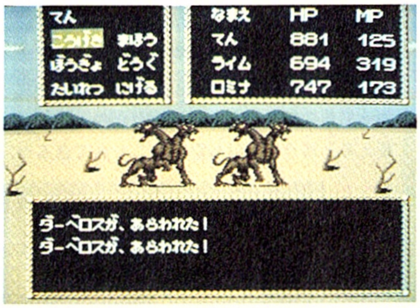
▲バッディはほとんど終盤にしかでてこない強力な敵だ。ネクロがあれば1発なんだけどね



▲ベスティーマクス。終盤の経験値稼ぎ用キャラ。しかし集団でくるとそうもいってられない



▲初期の敵だね、ベアは。まだこのへんだと普通の姿形をした敵に会えるんだけどねぇ…



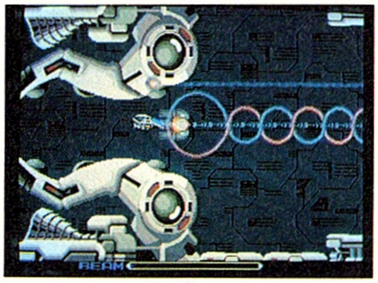
▲ダーベロス単体はそう強くないのだが、他の敵と一緒に現れると困るのだ

HOT NEWS ホットニュース

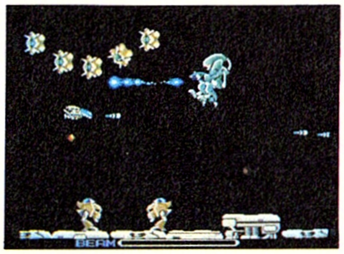
3月発売決定 R・TYPE

究極のシューティングゲームがやっとプレイできるぞ!!

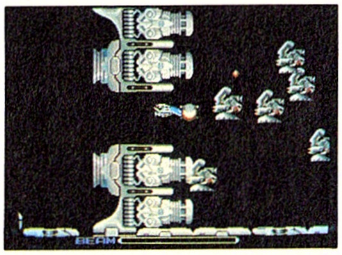
やっと発売が決まったウワサのR・TYPE。なんと1枚のカードでは容量が足りず、2枚に分けての発売だ。内容はバリバリのシューティングゲームで、ゲーセンではまったヤツもけっこういたことだろう。もとはアイレムのゲームだけど、それをシューティングが得意なハドソンがPCエンジンに移植するんだからはずれっこないね。基本は横スクロールで、妖怪道中記のたろすけが放つ気合い弾のようにぐっとエネルギーをためて撃つことができるんだ。途中でてくるいろいろなオプションをつければレーザーや支援機などをつけられる。



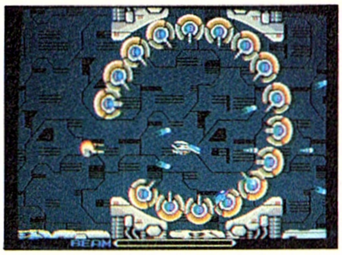
▲でたっ！これがPC版レーザーだっ!!なかなか美しいもんだね。このあとキツいけど…



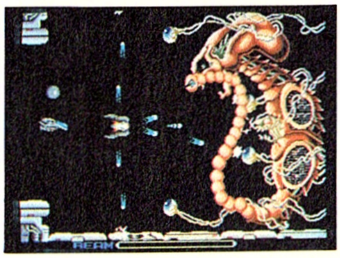
▲これはアタマの方だね。最初のアーマーの姿があるぞ



▲自機のアタマに付いているのがオプションだ



▲ここは中に入り込まなければならないキツいところだ



▲一面のボスキャラ。真中の顔を狙っていくのだ

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1987

NEW SOFT STREET



イエーイ!ウンババ小僧だぜい!（しっかしひでえ名前!）今回も新作ソフトをウンババ紹介しちゃうぞっ!まずはコンテストもついてて笑える「ファイティングゴルフ」。コナミからはゲーセンでおなじみ「魂斗羅」。それからお茶の水博士もビックリ!「鉄腕アトム」登場!

走るだけじゃものたりない「パリ・ダカ・ラリー・スペシャル」。ストレスがウンババたまると変身する「彷魔が刻」もちょっとヘン!シュミレーションが「ヌーイゼン」に「砂漠の狐」、そいでもって真打ち登場!「信長の野望」でキマリ!



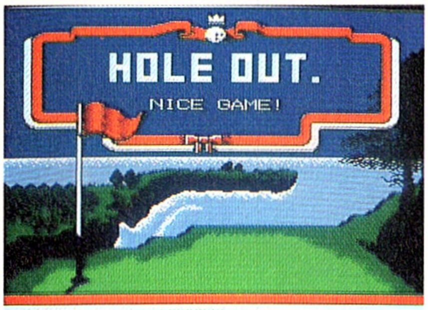
1M／SNK／3月18日／¥5500

FIGHTING GOLF

ファイティングゴルフ



NEW SOFT STREET



ファイティングゴルフは、「ゴルフ」のすべてをブチ込んだ、それはそれは大スケールの、ナイスなゴルフゲームだ。

コースは全部で36コース。プレイヤーは個性あふれる４人のメンバー。ドライビングコンテストに、ニアピンコンテストだってついている。それに、打ちっ放しの練習モードに賭けゴルフ的なアブナイ刺激のナッソーゲームも詰まってて、これはもう盛りだくさんの極みだね。ゴルフゲームもここまで来たか、とオドロキモモノキの新情報の公開だ!!

ファイト。ファイト。ファイティングゴルフ

プレイヤーの視線を巧みにあやつる迫力の３Ｄ画面

ゴルフＵＳコースの登場以来、もはや定番化しつつある３Ｄビジュアルをこの「ファイティングゴルフ」も採用。爽快感と距離感がまたまた見事に再現された。

ただし、ちょいとひと工夫……ってな感じで球の落下点の表現のしかたがシブイのなんの。なんと落下予想地点のグリーン寄り（つまり向こう側）からポトンポトンと球の行方をじっくり目で追えるシステムになっているのだ。そう、ＴＶ中継のカメラの切りかえみたいにね。これが新鮮にして便利!!



◀なんと言っても球の落下地点は一番の興味だもの。ズズーッとアップで見たいもの

そ・れ・に、４人プレイヤーの選択（くわしくは下を見てね）に、プラクティスモードの打ちっ放しで各選手のタイミングに慣れることもできる。このプレイモードの豊富さ。すごーい魅力なのだ。

ジャパニーズ18、アメリカン18。計36コース設定



◀ちょっとお茶目でトリッキーなジャパニーズ。アウトは海沿い。インは森・山がテーマになっている。やりますねぇ



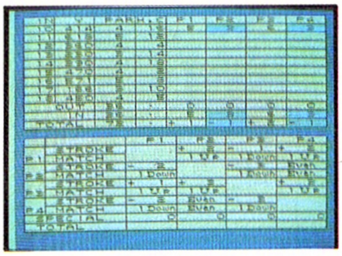
◀アメリカに実在するゴルフコースがベース。本場の本物の、って感じを満喫するならやっぱりこっちなのかも。右にアドバイスが表示されてるよ

ゴルフのすべてがここに

ただ打った入れただけじゃない。ストローク差、勝ちホール数、それと最終ホールのプレス、ドラコン、ニアピン、ホールインワン賞など、「勝負の要素」いっぱいのナッソーゲームに期待しちゃおう。



◀わーお。派手派手のニアピン画面。これで思わず勝った気になっちゃいそう（まさか）



◀本当のスコアカードを多分に意識してるところがウレシイ限りじゃありませんか

1.PRETTY ERI プリティ・エリ

方向を示すカーソルが長く伸び、スイングもゆっくりなので操作しやすい。ワンレングスのヘヤーがセクシーと評判



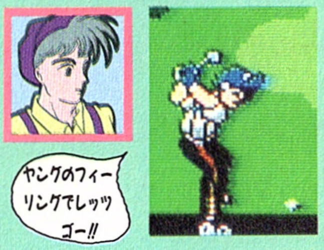
2.BIG JUMBO ビッグ・ジャンボ

カーソルが短かいがスイングはめっぽう速し。すごい飛ばし屋。サンバイザーが外見の特徴です。上級者向けのキャラ。



3.BIRDY TOMMY バーディ・トミィ

エリとジャンボの中間的存在。キャップをかぶっててあどけない。オールラウンドプレイヤーだ。



4.MIRACLE CHOSUKE ミラクル・チョースケ

ショットのバランスはトミィよりもやや劣るものの、パット時のカーソルが長いので奇跡的なカップインも夢じゃない





2M／コナミ／2月　日発売／¥5300／A＆SG

KONTRA

魂斗羅



NEW SOFT STREET

編集部のヒラ坊が大好きな"魂斗羅"がついにファミコンになった。ステージの設定、画面スクロール方式、グラフィックともアーケード版のイメージを忠実に再現している。アクションファン必見のバリバリアクション＆シューティングゲームなのだ。

痛快！爽快！アクションゲームの決定版!!

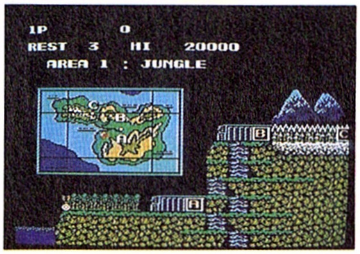
緊急指令！ エイリアン基地を破壊せよ

西暦2631年、ニュージーランド沖ガルガ諸島付近に1個の隕石が落下した。それから2年後、地球海兵隊本部はエイリアンによる人類滅亡計画が秘かに進行していることを察知した。エイリアン壊滅の命を受け、ガルガ諸島の要塞内部へ2人の魂斗羅、ビル・ライザーとランス・ビーンが潜入した。

コナミ、ひさびさの本格的アクションゲーム。めんどうな、アドベンチャー、ロープレ要素は一切なし！　撃ちまくるのみだ!!



◀コナミさん、ひさしぶりの快作（傑作じゃないよ）。アクションゲームファンには絶対のオススメ



▶ちなみにコレがガルガ諸島にある要塞島全景

タテ、ヨコ、3Dの3WAYスクロール

ステージはジャングル、基地、滝、基地、ツンドラ、エネルギー帯、格納庫、エイリアン体内の全8ステージ。それぞれのステージはタテ、ヨコ、3Dいずれかのスクロール画面＋静止画面（ステージボスの画面）で構成されている。バラエティーに富んだ画面構成、コナミ得意のゲームアレイ方式による巨大ボスキャラが楽しめるのだ。

カプセルでパワーアップ!!



マシンガン
その名の通りのパワーアップ。連射機能で撃ちまくれ。連射の快感に酔える。



ローリング・ファイヤー
弾丸が回転しながら飛ぶ。弾道の幅が（？）広がるので命中率グーンとアップするぞ。



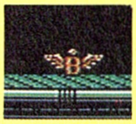
5WAYショット
1ショットで5方向に弾が打てる照準不要の横着パワーアップ。ザコはこれで一掃だ。



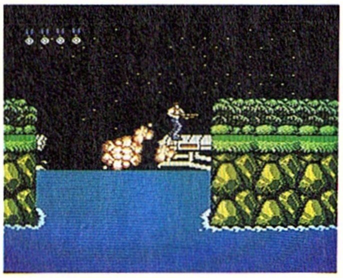
レーザー
超強力、レーザーでボスを倒せ。ただし、あまり連射すると射程が短かくなるぞ。



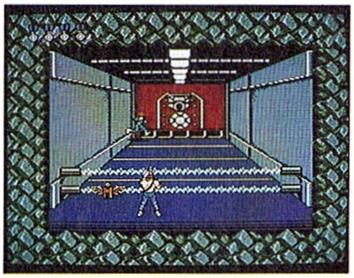
スピードアップ
これは弾丸のスピードアップ。キャラの動きは変わらない。レーザーには効力なし。



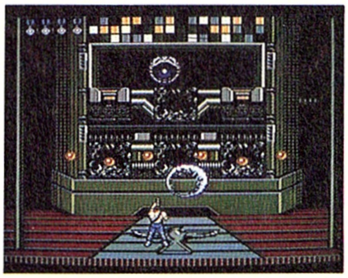
バリア
一定時間無敵になる。キャラの点滅で表示される。あまり調子にのってると時間切れで死ぬ。



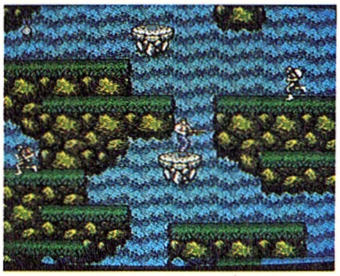
▲早く渡らないと橋が爆破されてしまうのだ



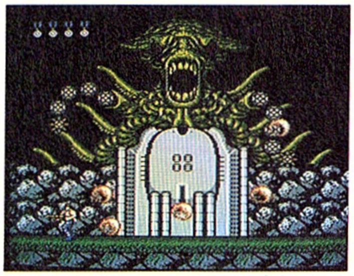
▲第2ステージは3Dスクロール面



▲第2ステージのボスキャラだ



▲滝の第3ステージはタテスクロール



▲なかなかエグイ、エイリアン風巨大キャラ



▲ステージクリアごとにイベントがあるのだ

ピュア・アクション！

ロープレ、ロープレでいささかRPGに食傷気味のファミコンファンにはウレシイゲームなのだ。シンプルでスピーディーなゲーム展開。ウェポンカプセルによる小気味よいパワーアップ。美しいグラフィックと巨大キャラの迫力。余計なことは一切考えずに撃って撃って撃ちまくるのみ。ホントに久しぶりのホンモノのアクションゲームなのだ。ピュア・アクションと呼びたいね。それから忘れちゃいけないのが2人プレイ。楽しさ倍増を保証しちゃうよ。



1M／CBSソニー／2月1日発売／￥5300

PARIS-DAKAR RALLY SPECIAL

パリ・ダカールラリー・スペシャル

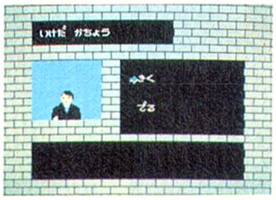


単なるスピードを競うだけのレースゲームじゃ面白くない！　てな発想から生まれたのがこのゲーム。かの有名なラリーのレースをテーマに、アドベンチャーやアクションといった様々な要素をミックス。どのジャンルにも当てはまらぬハイパーな仕上がりとなった。

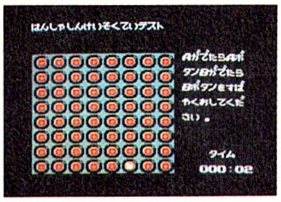
まずは東京から、ゲームは始まるのだ！

何事も準備は完璧に！うろうろ歩き回るべし。

パリ・ダカールラリーに出場するためには、東京でそれなりの準備をしておかなくてはならない。スポンサーを探し、車を手に入れ、そしてラリーの相棒であるナビゲーターを見つける……そしてラリー協会で登録。ま、ここのステージは簡単なアドベンチャーゲーム。10分程エリアを歩き回ればたいてい解決できる。そして、パリに出発だ！

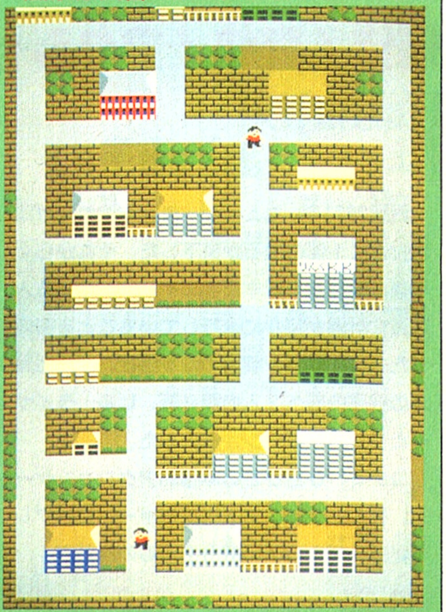


◀この人物はスポンサーの会社の課長さん。つかまえて銀行の口座暗唱番号を聞き出さなくっちゃならないのだ



▶このゲームで優秀な成積を収めることができれば、それだけ優秀なナビゲーターをつけてもらえるというわけ

風景は田舎だがこれが東京なのだ。



まずスポンサーになってくれる会社の名前を聞く。そして、その会社をたずね、お金の入った口座の通帳をもらい、その口座の暗誦番号を、ある人物から聞き出す。しかるのち銀行からお金を引き出し、クルマを購入。で、ナビゲーターを紹介してもらう。で、出場の登録、いざ、パリに向かって出発という手順ぞ。

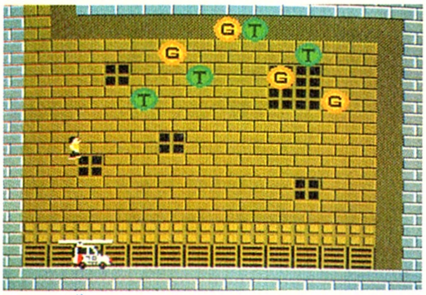
おどろくなっ！タダのレースじゃないぜ。

5つのエリアを完走する。

レースの出発点は、第1エリアのパリだ。タテスクロールの比較的ノーマルなレース展開を楽しめる。ところが、以後、第2エリア、第3エリアと進むにつれ、様々な障害が行手に待ち受ける。その設定のユニークさが、このゲームの持ち味。ヨコスクロール画面や、なつかしの風船割りゲームっぽいシチュエーションもあるのだ。第5エリアを走破したところでゲームクリア。旅情満点のエンディングデモが流れて、チャンチャンでした。



◀レーススタート、プレイヤーの選んだクルマの種類によって、展開が異なるのだ

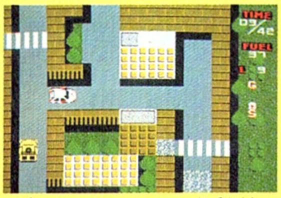


▲これが果たしてレースゲームの1シーンだろうか？

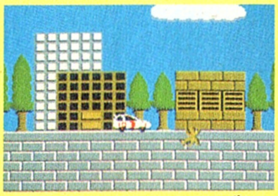
あれこれアイディアを盛り込んだ全ステージ。君もチャレンジしよう。



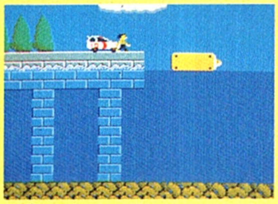
▲第1エリアはパリ市街のロードレース。スピードよりもテクだ！



▲第2エリアは、なんと迷路状市街地。ガソリンが武器になるって



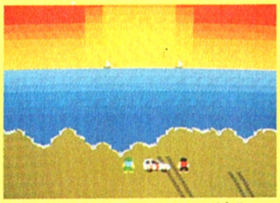
▲いきなりヨコスクロールの第3エリア。敵キャラ多数の戦闘あり



▲第4エリアは海の中でして、海底火山なんかもある危険地帯だ



▲さあゴールは近いぞ第5エリア。砂漠ならではの敵がウヨウヨ



▲ハイ、感動的ですねぇ、夕陽ですねぇ。これがエンディングです



1M+64KSRAM／東宝／3月下旬発売／￥5300

A Strange Case of Dr.Jekyll

彷魔が刻

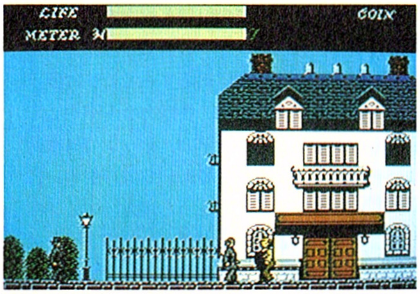
ジーキルはいかにして悪魔に心を売り渡したかの物語



NEW SOFT STREET

「ジーキル博士とハイド氏」（ロバート・スティーブンスン作）を原作にして、なんとも不思議な世界が作られた。ジーキル博士とハイド氏の人格が変わる引き金はストレス。変身とともにキャラクターの姿、行動、スクロールとすべてが逆転してしまうのだ!!

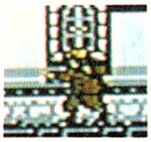
ジーキル博士とハイド氏は同一人物なのだ！



▶風景が美しいジーキル・モード

ヘンリー・ジーキル氏は医学博士。人間の精神の善と悪を分離する薬を発明し、自ら人体実験を行ってたんだ。ある日結婚を控えたジーキル博士は薬を飲んで完璧な善人になった。婚約者の待つ教会へ急ぐジーキル博士。果たして幸せな結婚ができるのだろうか…。

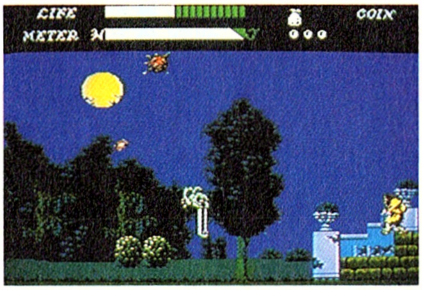
街には敵がいっぱい!?



街では様々な人がジーキル博士を狙ってくる。パチンコで攻撃する少年。爆弾魔等々。そして、紳士ジーキル博士は…。

▶悪の象徴ハイド・モード!!

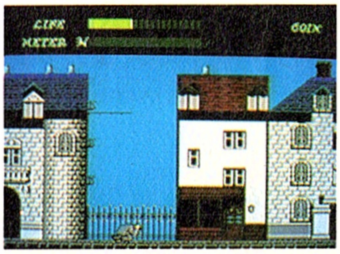
積み重なるストレスが限界に達した時、ジーキル博士は突然、悪の人格をもつハイド氏に豹変してしまった。それと共に、自分の姿や周囲の風景までも醜いものに変わり、悪魔が次々とハイド氏に襲いかかってきた。ハイド氏の武器はサイコ・ウェーブとパンチだ。そして、悪魔を倒すことによってストレスを解消したハイド氏には再び変身の時がやってくる。



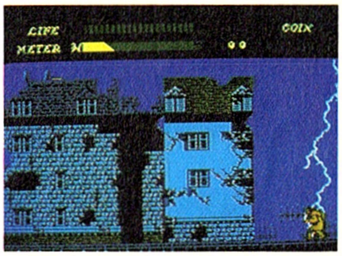
ジーキル博士とハイド氏。一人の人間でありながら、善と悪、まったく異なる人格をもったこの主人公を、いかにコントロールするかがこのゲームのカギなのだ。

“運命の落雷”が…!?

ゲームのポイントは何といっても、ジーキル博士とハイド氏の変身。その目安となるのがストレス・メータだ。ストレス・メータが最大になった時、ジーキル博士はハイド氏に変わる。その途端、右スクロールから左スクロールに強制的に逆スクロールさせられるのも特徴だ。ところで、善と悪との戦いはスクロールの距離によって表現されている。つまり、ハイド氏がジーキル博士の進んだ距離を超えてしまうと「運命の落雷」に打たれてしまうんだ。



▶ウウッ。頭をかかえ込むジーキル博士。ストレスが限界に達したのだ。ハイド・モードへ突入

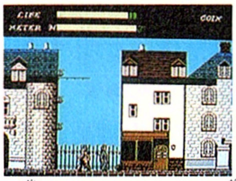


◀逆スクロールでスタート地点に戻された時、悪の勝利が決まる。そして運命の落雷が……

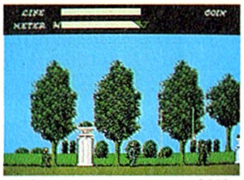
19世紀のロンドンを舞台に“彷魔が刻”の世界が広がる!!

2つのモードが全6ステージ

ジーキル・モードの影に必ずハイド・モードがある。ジーキル・モードでは、6ステージのいずれも19世紀当時のロンドンの美しい街並が続く。それに反してハイド・モードでは、それぞれ同じ街並みでありながら一変して、暗く不気味な雰囲気が漂っている。はたしてジーキル博士は自らハイド氏を追放し、自分を取り戻すことができるのか？　このゲームの不気味さは、やった人にしかわからない。



▲第1ステージ：トルフォード街



▲第2ステージ：ゴズビー公園



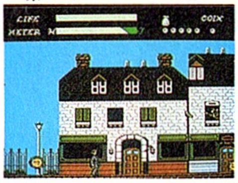
▲第3ステージ：マルロ通り



▲第4ステージ：モルソン村



▲第5ステージ：ヒーリング墓地



▲第6ステージ：キングウェイ街





ディスク(両面)／ソフトプロ／3月4日／¥2980

NEUNZEHN

ヌーイーゼン



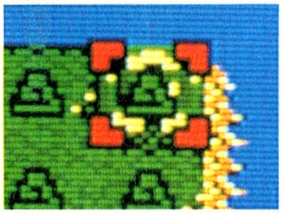
NEW SOFT STREET

一見とっつきにくいがハマればハマる。シミュレーションゲームの鏡のようなゲームですね。舞台は昔々のバビロニア王国。4人の王位継承者の国盗り合戦なのであります。このゲームが好きになれれば、君はもう完全なシミュレーション派。本年が楽しみ、ネッ。

島を制覇して、万能の石を手に入れるのだ

まずは基本データをもとに、戦略をたてるべし！

ゲームエリアは8×8の地域に区切られている。そしてその4方に、山の軍、森の軍、砂の軍、水の軍といった、それぞれ特徴的性格を持つ4つの軍が配置されているのだ。プレイヤーは、この軍のうちのひとつを選び、敵の出方なども頭に入れておいて、部下＝ユニットの布陣を決める。エリアの地形等もうまく利用することが大切だ。で、スタート！



◀各軍は、それぞれ宰相×1、ユニット×9がいる。ユニットは、敵を服従させるたびに、どんどん成長していくのだ

山 ダリウス宰相のもとに、接近戦でヒットを飛ばせ!!

ダリウス宰相のこの軍は、敵と接近しての攻撃力や防御力は優れているが、遠距離の戦いは苦手。基本的にはエリアの左上が自軍スペース。ここをベースに接近戦でのりきろう。



砂 エリート集団の砂の軍。頭脳で勝負か!?

砂の軍の宰相、タレスは博学だ。そのため、ユニットにも博識なものがたくさんいる。頭脳明晰だからといって力がないわけではない。ショット力の強大さには圧倒される。勢力争いになるとその力を発揮するが、持続力に乏しいのが辛いトコ。

森 シモン宰相の判断力は抜群 彼の指示を全面信頼しよう

森の軍の宰相はシモン。直感力が鋭く、予言したことはすべてといっていいほど的中する、という頼りになる人物だ。シモンの鋭敏な判断力を全面に出して、素速く障害に対応することが大事。

シモン率いるユニットは、各能力とも平均して優秀なものが多い。ショット力、ヒット力は総合的に優秀である。が、反面絶対的な強さがないのがちょっと残念。エリアの右上が基本的自軍スペース。地の利も検討して戦おう。

水 女性宰相率いる水の軍は移動が速い!!

唯一の女性宰相、ソニア。細やかな気配りと高貴な風格はポイントが高い！ このユニットは、ショット力、ヒット力ともに平均的。しかし、移動するスピードはとても速い、ヒット＆アウェイの戦法を使えば、能力を数倍にのばすことも可能。

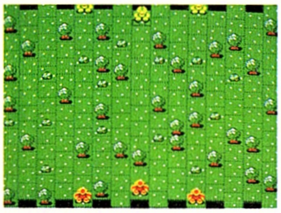
いざっ、戦闘開始！ どの軍も戦力は一長一短、知恵で勝負だ

対戦の際には、4つのコマンドで計画的行動を！

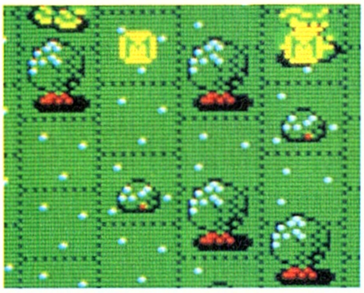
自軍を移動させたエリアに対戦相手がいた場合は、4つのコマンドで行動計画をたてる。

1 歩行／各兵士の行動力分歩行移動。
2 ヒット／隣接した相手に対する攻撃。
3 ショット／離れた相手に対する攻撃。
4 回復／使った体力を一定値回復する。

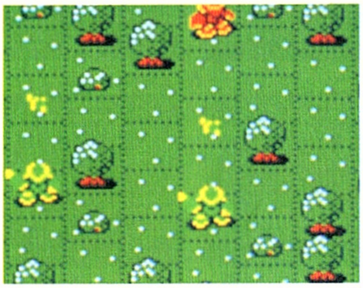
1～4の行動を20回くり返し決着をつける。



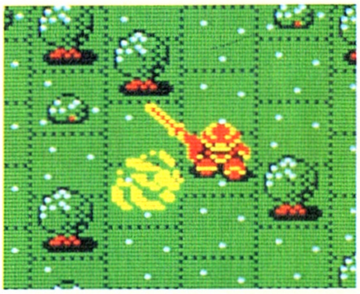
◀さあ、対戦相手と遭遇したぞ。行動開始！ 20回の行動で決着がつかない場合は、その領地は開けわたさなくてはならない



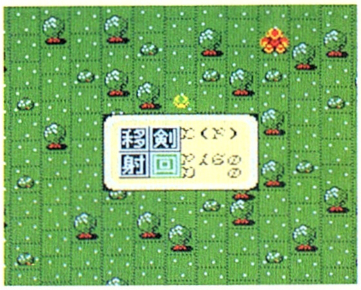
◀歩行は、8×8のマス目を与えられた数の分、移動することができる



◀歩行を終了したときに、隣り合って敵がいたら、ヒットで攻撃できる



◀離れた相手にはショットで攻撃。ただし離れれば離れるほど効果はうすい



◀回復を使っている間は、歩行することができないので注意しよう



1M(B・バックアップ付)／ケムコ／2月下旬発売／価格未定

Desert of Fox

砂漠の狐



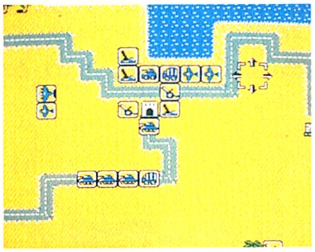
NEW SOFT STREET

熱き砂漠に戦いが始まる

君はロンメル将軍を知っているか！ 第2次世界大戦中ドイツの将軍として世界中にその名を知らしめたロンメルは、歴史上まれに見る名将として今も語りつがれている。彼は「アフリカ軍団」と呼ばれる戦車部隊を率いて圧倒的な数のイギリス軍を相手に奇跡的な戦いぶりを見せたのだ。そして今、君がロンメル将軍となり、彼のかわりにアフリカ軍団を率いてドイツに勝利をもたらすのだ。

ゲームは実戦の迫力だ！

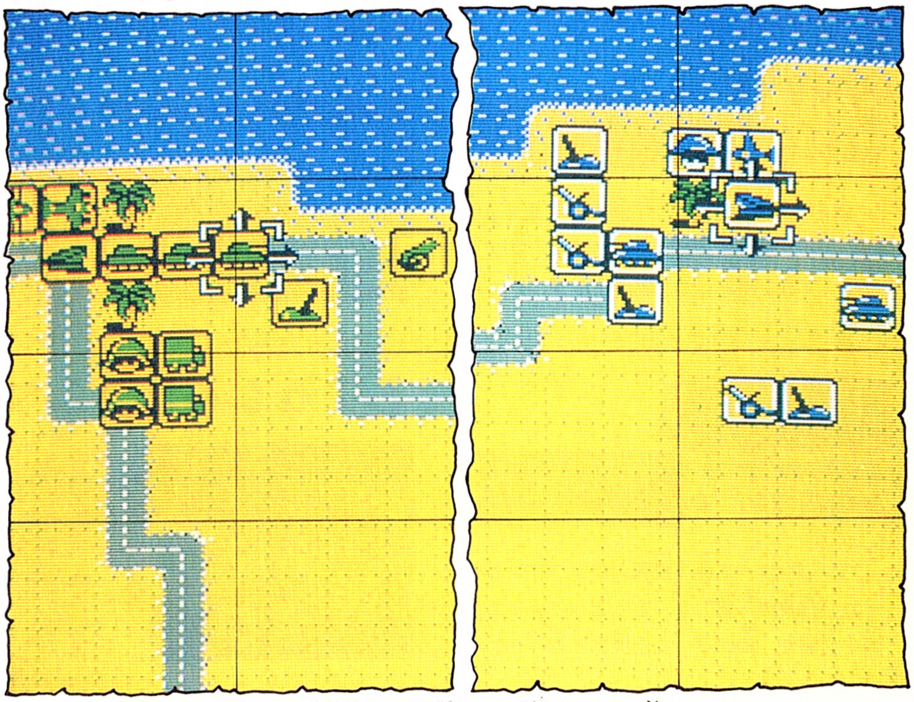
ゲームはマップ上にある敵味方の部隊が交互に動くというチェスや将棋によく似た遊び方をする。実戦をリアルに再現するために、燃料や弾薬の消費なども細かくルール化されていて、まるで戦場にいるような気分にさせてくれる。シミュレーションゲームをやったことがない君も一度はチャレンジしてみよう。



◀広大なマップにちらばる自軍の部隊、戦車や航空機などのタイプ別に分かれていて、まるで本当の将軍になったような気分

ファミコン界についに本格的シミュレーションゲームのブームがやって来そうだ。この「砂漠の狐」は、第2次大戦を舞台とする、実にオーソドックスなタイプ、シミュレーションの王道ともいえそう。最初にチャレンジする初心者のプレイヤーでも、その醍醐味を堪能できるはずだ。乞う、御期待！

戦いの舞台となるのは、広大な砂漠地帯だ



マップの横長のタイプで約15～20画面分くらいの広さだ。舞台となるのは北アフリカのリビアとエジプトで距離にして約2千キロの砂漠地帯。マップの左側がドイツアフリカ軍団の支配エリアで右側がイギリス軍の支配エリアだ。マップ上には道路をはじめ、町や砦、オアシスなどの地形も描かれている。

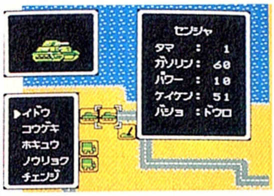
一見複雑なシミュレーションゲーム。早くその手順をのみこもう

ゲームの進め方

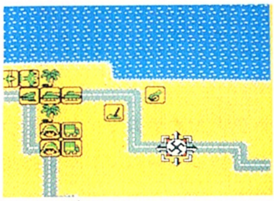
アクションやロールプレイと違ってじっくり考えるシミュレーションゲームは手順も比較的複雑だ。以下の例を参考にして、シミュレーションのしくみを知ってほしい。



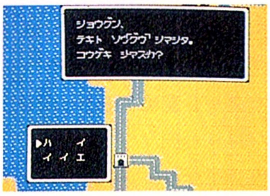
◀ゲームの目的は相手の司令部を破壊するか、占領することだ。君が勝てば総統から、お褒めの言葉をもらうことができる



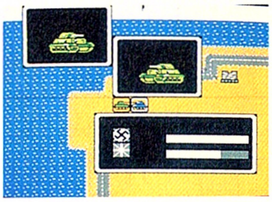
◀まず自軍の動かしたい部隊の上にカーソルをあわせてAボタンをおす。すると画面にメニューが現れる。



◀メニュー画面でカーソルを「イドウ」にあわせAボタンをおす。あとは十字ボタンで目的地まで部隊を動かせばよし



◀途中で敵部隊と出会うとコンピュータが攻撃するかどうか聞いてくるので、攻撃したい時は「ハイ」を入れる



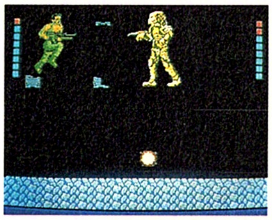
◀戦闘は両軍の兵力を比べてコンピュータが自動的に解決してくれる。兵士の数だけでなく兵科も重要なポイントになる

シュワルツェネッガーのプレデター

■パック・イン・ビデオ　■3月10日発売
■5500円　■カセット

人類対宇宙生物。ビッグモード付アクションゲーム

昨年夏上映されて話題を呼んだ映画「プレデター」がファミコンになった。史上最強の男(シュワルツェネッガー)と宇宙生物プレデターとの死闘がそのまま再現され、シンプルなアクションゲームになっている。特に超デカキャラが登場する７つのビッグモードは今までにない迫力を見せてくれるぞ。ラストはマスクを取ったプレデターとの対決。はたして人類は宇宙生物に勝てるのか!?



◀37ステージ中７ステージがビッグモード。そのたびにプレデターとの一対一の対決が待ってるぞ!!

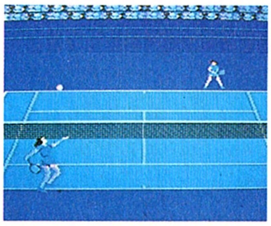
燃えろ!! プロテニス

■ジャレコ　■4月発売予定
■価格未定　■カセット

プロテニスはプロ野球を越えた…？

〝燃えプロ〟(燃えろ!!プロ野球のことだよ)の大ヒットに続け！とばかりに〝燃えプロ〟シリーズ第２弾として〝燃えろ!!プロテニス〟が発表された。

前作プロ野球同様、音声チップの採用により、リアルな審判コール、ヒット音を再現している。プレイヤーは男女各８人の中からの選択。コートはクレー、ハード、グラスの３種類が用意されている。



◀グラフィックはプロ野球同様のリアル路線。サーブ時とストローク時、２種類の画面で構成される。

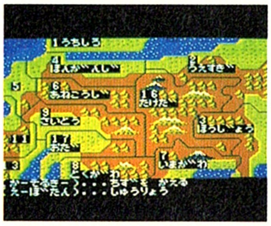
信長の野望

■光栄　■3月発売予定
■9800円(予定)　■カセット

シミュレーションゲームの真打はこれだ！

パソコンゲーム界で驚異のロングランとなった〝信長の野望〟が、とうとうファミコン界に登場だ。他のゲームと大きく違うところは、最高８人でゲームが楽しめるということ。

激しく移り変っていく戦国の世。君は50人の大名の中から好きな大名を選択する。メインコマンド21、サブコマンド34を上手に使って、信長の果せなかった全国統一を成しとげられるか？



◀17ヶ国、50ヶ国モードの選択が可能で、地方別７種類のマップが見られる。BGMや効果音も充実。

エキサイティング・サッカー

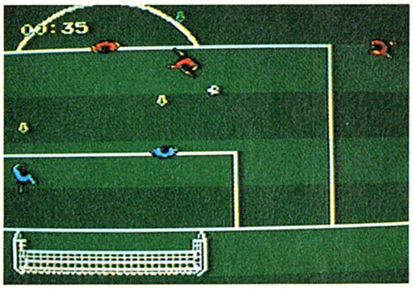
■コナミ　■2月発売予定
■未定　■ディスク(両面)

エキサイティングシリーズ、サッカー登場！

コナミのエキサイティングスポーツ・シリーズに遂にサッカーが登場することになったのだ。

なんと、８画面の大グランドが８方向にスクロールしてしまうというスケールの大きさはファミコン初の大快挙なのだ。それに、他のエキサイティングシリーズと同様、コンティニュー機能、ＲＰＧ機能付、もちろんエキサイティングモードも付いているから、自分の作ったチームを友達のチームと対戦させることもできるぞ。





プレイ中、ヘディングやスライディングはもちろんのこと、オーバーヘッドキックまで可能になったのだ。試合がＰＫ戦にもちこまれた時は、３Ｄ画面に切り替わって決着をつけるリアルな試合展開。

サッカーを加えた５作のエキサイティングゲームでエキサイティング大会なんてどう？

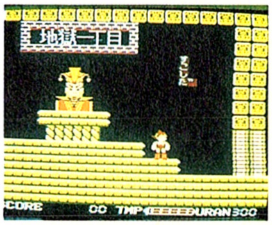
鉄腕アトム

■コナミ　■2月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

30年代のヒーローが新しいタイプのゲームで登場

なんと、新しいタイプのアクションゲームが登場。ジャンプアクションゲームが中心となってるけど、途中には“あっちむいてホイ”やユニークなパズル、謎解きなどのバラエティー性のある画面がもり込まれている。

主人公は、昭和30年代に雑誌やテレビで大人気だった、あの“鉄腕アトム”。お茶の水博士やウランちゃんなど、おなじみのキャラクターも、もちろん出演。



◀エンマ大王とじゃんけんなどのゲームなどが、ふんだんに取り入れられ、新しいタイプのバラエティーアクションゲームと言えよう

フリートコマンダー

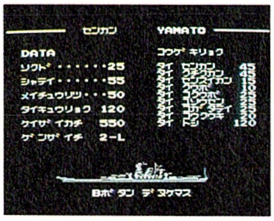
■アスキー　■3月
■価格未定　■カセット

艦隊同志の激突!! 海戦ウォーゲーム登場

海戦シミュレーションゲーム、堂々と登場す。艦隊対艦隊の知略が画面の中で大展開!!

フリートコマンダーは、プレイヤーがプロトン帝国の指令長官となりアルゴン連邦の艦隊をたおすのが目的。戦艦・駆逐艦・潜水艦・魚雷艇・大型空母などの特徴を生かし、戦略を練り、作戦を立てよう。

完全なまでに再現されるifの世界に、君も身をゆだねてみないか?



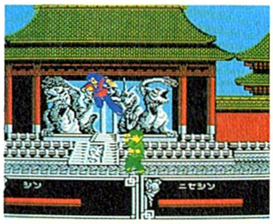
◀戦艦ヤマトのデータ。射程距離と耐久力は優れるものの、スピードに劣るということがわかる。経済価値も関係してるんだ。すごいね。

風雲少林拳 暗黒の魔王

■ジャレコ　■4月発売予定
■価格未定　■ディスク(両面)

“風雲少林拳”の第2弾は3D対応だっ!

去年発売された“風雲少林拳”では、少林寺を征服した三魔王を倒す為に戦ったシンだが、今回は人々を恐怖に陥れた謎の連続殺人者が相手だ。3D対応、VSモード付きと、前回をしのぐグレードの高さ。ゲームの要素には気象条件というのがあり、例えば雷に当たると大きくダメージを受ける。また、ビジュアル面ではアニメーション処理を入れ、会話にも臨場感が出ているぞ。



◀VSモードでは、シンかにセシンの体力が0になるまで戦う。1Pでは、敵を倒すと相手の持っていた必殺技が使えるようになるのだ。

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

シミュレーション野郎はハリキレ!

ドドッと来そうな気配は現実のものとなってしまったな。シミュレーションゲーム……大御所の光栄が「三国志」他の人気ゲームをひっさげファミコン界なぐり込みってのが決定打となったのじゃ。

うん、ひさびさにパソコンゲームの移殖ゲームがファミコン界をひっかきまわすって感じね。そういえばアスキーも「ブリードコマンダー」を出すし、ウンコラじっくり時間をかけてチャレンジする長い夜が、またやって来るんだ……。

だいたいパソコン系のゲームは長引くからな。寝不足にならないように注意するのだよ、特にシミュレーションはハマるとやめられなくなってしまうぞ!?

ま、面白ければいいけどね。ところでさ、ドラクエIIIの発売前から何なんだけど、ドラクエVIに関する噂もチラホラ……。

そうそう、ある人が堀井雄二さんがマップを書いているところを目撃したとの話。本誌の記事で本人も語っておるとおりそろそろ企画が動き始めていても不思議ではない。

ドラクエIIIやってシミュレーションゲーム何本かやって、でまたドラクエの新作となると、ヘビーな年になりそうね。今年っから来年にかけて。

そのうえ、PCエンジンもある、ファミコン2の噂のほか新ハードも出そう……う～、情報集めがタイヘンよォ!

スーパーマリオくんもそろそろ復活したっていいよね。それから、ゲーセン移殖ゲームのビッグタイトルも期待したい!?

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

63年1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
21日	D	アイスホッケー	任天堂	¥2600
22日	C	スケバン刑事III	東映動画	¥5300
23日	C	リップルアイランド	サン電子	¥4900
27日	D	ガンスモーク	カプコン	¥3300
29日	C	ドナルドランド	データイースト	¥5500
29日	C	ガーディック外伝	アイレム	¥5500

2月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1日	C	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥5600
1日	C	パリ・ダカールラリー・スペシャル	CBSソニー	¥5300
3日	C	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	¥5500
9日	C	魂斗羅	コナミ	¥5300
10日	C	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	エニックス	¥5900
18日	C	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9800
26日	C	横浜港連続殺人事件	データイースト	¥5500
上旬	D	ファイアーバム	ハル研究所	¥3300
上旬	D	エキサイティングサッカー	コナミ	未定
中旬	C	アルカノイド2	タイトー	未定
中旬	D	ナゾラーランド3	サン電子	未定
下旬	C	砂漠の狐	コトブキシステム	未定
下旬	C	鉄腕アトム	コナミ	未定
下旬	D	レプリカート	タイトー	未定

3月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3日	D	ドルイド	ジャレコ	¥3200
4日	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500
4日	D	ヌーイーゼン	ソフトプロ	¥2980
4日	C	ナポレオン戦記	アイレム	未定
10日	C	プレデター	パック・イン・ビデオ	¥5500
17日	C	釣りキチ三平ブルーマリーン編	ビクター音楽産業	¥5500
18日	C	谷川浩司の将棋指南II(カセット移植版)	ポニーキャニオン	¥5500
18日	C	ファイティングゴルフ	SNK	未定
20日	D	信長の野望全国版	光栄	¥9800(予)
中旬	C	ワードナの森	タイトー	未定
中旬	C	不動明王アシュラナータ	タイトー	未定
下旬	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500(予)
下旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユービーエル	¥5300
下旬	C	武田信玄	ホット・ビィ	未定
下旬	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
下旬	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
下旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	未定
下旬	C	ギャリバン	日本物産	未定
下旬	C	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海	¥5700
下旬	C	キャプテン翼	テクモ	¥5500
下旬	C	怒II	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
下旬	C	ビーバップハイスクール	データイースト	未定
下旬	C	独眼竜政宗	ナムコ	未定
下旬	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	未定
	D	覇悪怒組	バンダイ	未定
	C	東京ドームビッグエッグ(仮称)	バップ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ドラキュラII・呪いの封印	書きかえ中	妖怪屋敷	書きかえ中	SDガンダムワールド		
書きかえ中	奇々怪界	書きかえ中	ファルシオン	書きかえ中	エアフット		
書きかえ中	ファミコングランプリF1レース	書きかえ中	バブルボブル	書きかえ中	サンタクロースの宝箱		
書きかえ中	バルサーの光	書きかえ中	ファミリーコンポーザー	2月2日	アイスホッケー		
書きかえ中	カリーンの剣	書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II	2月9日	極楽遊戯		
書きかえ中	トップルジップ	書きかえ中	ナゾラースペシャル	2月16日	ウルトラマンII		
書きかえ中	中山美穂のトキメキハイスクール	書きかえ中	エキサイティングベースボール	3月25日	ガンスモーク		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

4月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月8日	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
4月下旬	C	百鬼夜行	ユース	未定
4月	D	風雲少林拳II	ジャレコ	未定
4月	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
4月	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
4月	C	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ	未定
4月	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
4月	C	めぞん一刻	ボーステック	未定
4月	C	超惑星戦記メタファイト(仮称)	サン電子	未定
4月	D	仮面ライダーBLACK	バンダイ	未定
4月	C	ディープダンジョン3	スクウェア	未定
4月	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
5月	C	ザ・テイル エルランドの英雄	ジャレコ	未定
5月	C	ピンボール(仮称)	ココナッツジャパン	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	D	アスピック	ボーステック	¥3300
	D	レインボーアイランド	タイトー	未定
	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
	C	忍者外伝	テクモ	未定
	C	トップシークレット(仮称)	カプコン	未定
	C	1943	カプコン	未定
	D	アレスの翼	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	小公子セディ	フジテレビ	未定
	D	ライジン	DOG	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	ロゼッタの謎	コトブキシステム	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ピンピン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	C	甲子園(仮称)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	D	ムーンボールマジック	DOG	未定
	C	ゴーデス	ハドソン	未定
	C	殺意の階層II(仮称)	ハル研究所	未定
	D	3Dラリー	ハル研究所	未定
	C	スーパーダイナミックバトミントン	バップ	未定
	C	不如帰	アイレム	未定
	C	TNKIII	SNK	未定
	C	三国志	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	D	アイランド・アドベンチャー	ソフエル	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月22日	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	¥4500
2月5日	妖怪道中記	ナムコ	¥4900
3月中旬	ビクトリーライフ(仮)	ハドソン	未定
3月下旬	RタイプI	ハドソン	未定
4月下旬	RタイプII	ハドソン	未定
未定	密林伝説	ハドソン	未定
未定	ピンボール(仮)	ハドソン	未定
未定	戦国マージャン	ハドソン	未定
未定	アミューズ殺人事件	ハドソン	未定
未定	BIGゴルフ	ハドソン	未定
未定	BIGベースボール	ハドソン	未定
未定	BIGサッカー	ハドソン	未定
未定	5人用ブロックくずし	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	スポーツゲーム	ナムコ	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
1月中旬	スーパーワンダーボーイモンスターワールド (2メガ)	セガ	¥5500
1月	メイズウォーカー(3D対応・メガネ別売)	セガ	¥5000
2月	アレックスキッドロストスターズ(2メガ)	セガ	¥5000
3月25日	アルゴスの十字剣	サリオ	未定
未定	ギャラクシープロテクター	セガ	¥5000
未定	ビリオネア3－D	セガ	¥5000

超新作情報コーナー!! ㊙編集部メモ

●ＳＮＫから発売が予定されていた「怒II」は、３月下旬、ケイ・アミューズメントリースより発売されることになりました。価格は5500円です。

●アイレムから発売予定の「不如帰」は戦国武将を題材にしたシミュレーションゲームです。その名から想像できるように「泣かぬなら……」の故事に代表される信長・秀吉・家康の武将たちが登場するとか。

●好調「仮面ライダー倶楽部」の続編としてバンダイから「仮面ライダーＢＬＡＣＫ」が登場します。暗黒結社ゴルゴムを倒すアクションゲームに注目ものです。

●バップから発売が予定されるスポーツゲーム２本。〝東京ドーム ビッグエッグ〟(仮称)と〝スーパーダイナミックバトミントン〟(仮称) は、どちらもカセットで発売。ビッグエッグは、ベースボールものなんだけど、その名前から想像できる通り、日本初のドーム形野球場ビッグエッグがゲームの舞台となるのだ。どんなグラフィックになるか今から期待は大。それからこのゲームの特徴をもうひとつ、なんと出場チーム名、選手名に現実のセ、パ12球団のチーム名、選手名が使われているのだ。３月発売を目標に開発を進めてるとのことだ。さて、もうひとつのゲーム、バトミントン。６月ぐらいの発売ということで詳細は不明。ファミコン初種目だけに楽しみだね。

CALENDAR 1/22~2/5

日	内容
22(金)	ファミコン必勝本Vol.3発売 FS：銀河の三人完全必勝本発売 Cスケバン刑事III(東映動画)発売
23(土)	Cリップルアイランド(サン電子)発売
24(日)	
25(月)	
26(火)	
27(水)	Dガンスモーク(カプコン)発売
28(木)	
29(金)	FS：中山美穂のトキメキハイスクール必勝ファンブック発売 Cドナルドランド(データイースト)発売 Cガーディック外伝(アイレム)発売
30(土)	
31(日)	
2/1(月)	Cパリ・ダカールラリー・スペシャル(CBSソニー)発売 Cジャンボ尾崎のホールインワン(ハル研究所)発売
2(火)	
3(水)	C仮面ライダー倶楽部(バンダイ)発売
4(木)	
5(金)	ファミコン必勝本Vol.4発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。

今回も発売されるソフトがなんと少ないことか。でも、発売日が延びて、待ってた人も多い「リップルアイランド」と「ガーディック外伝」がついに出るぞ。要チェックだね。アーケードで大人気の「ガンスモーク」も忘れちゃいけない。何を買うかは、スクランブルを読んで決めてほしいな。



次号もドラクエIIIがいっぱいだ。巻頭では最新情報を17Pにわたって大紹介。さらに、とじこみスペシャルもあるぞ！　シミュレーションゲーム入門やウィザードリィQ&A特集だって見のがせない。もちろん、バグボーイやテク道場もガンバルぜ！　内容盛りだくさんの次号の発売日は…

2/5金曜日発売

オールカラー

●定価250円●

編集後記

突然、昔はなんでもなかったクラッシュが聴きたくなった。結局レコードもテープもなかったんでギャング・オブ・フォーをひっぱりだしてきたのは昨夜のことでした。　(井)

今日、ハドソンでR・タイプの取材をした。予想以上の完成度にビックリ。アーケード版を完全移植！というだけのことはあるぞ。詳細は次号P・C・E・Cで報告するからね。(ハルク)

バグボーイのお笑いネタをドドーンと特集してFSにしたいなあとか思ってるんですがまだまだネタが足りません。新鮮で勢いのあるハガキをどんどん送って下さい。　(目駄松)

先日とある人々と「イヤラシイ言葉尻取り」をしました。ストレート過ぎるのはダメ！というルールがシビアで頭がもんもん!! 危険ですからマネしないでください。　(ヒラ坊)

今年から編集部に留守番電話がつきました。もう聞いた人もいるんじゃないかしら…。おしゃべりしてるのが誰かは、まだヒミツ。毎日6時以降に登場します。　(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.3 2月5日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫

STUFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北圃政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　下山嘉彦　木宮雅徳　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年2月5日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27801－2／5
Printed in Japan

「熱血硬派くにおくん」のテクノスジャパンが放つ
スーパーアクションゲーム第2弾!

アーケード版で大人気の格闘ゲームがパワーアップしてファミコンに登場!!

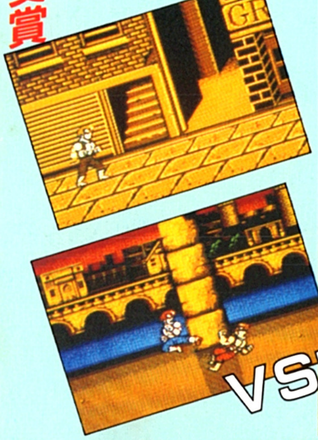
4月8日発売

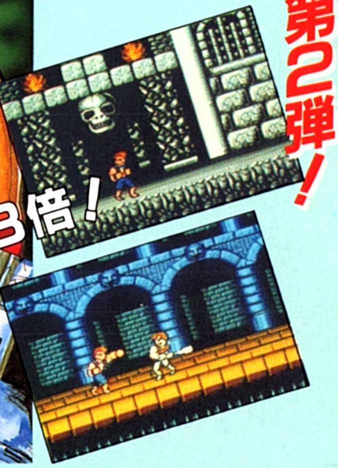
ファミリーコンピュータ用2メガROMカセット
希望小売価格5,800円

アーケード版
ダブルドラゴン・ビデオテープ
同時発売(3,500円)

世界中のゲームセンターで爆発的人気!
'87AMOAショー(シカゴ)で筐体賞受賞
アメリカ版ファミコンも出足好調!!







DOUBLE DRAGON
双截龍

ダブルドラゴン

TJC-WD

誰よりも早く確実に手に入る2大特典付き通信販売のお知らせ!

申し込み者全員にカセットシール・プレゼント。
抽せんで500名様にオリジナルテレホンカードが当たるョ!

■申込方法…①商品名 ②住所 ③氏名 ④年齢 ⑤電話番号 ⑥ご覧になった雑誌名を記入の上、現金書留にておつりのないようにお送り下さい。(送料無料)
■申込メ切…63年1月30日(当日消印有効)
■申込宛先…〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F テクノスジャパン販売株式会社
■最新情報が聞けるテクノス・ファミコン情報局・03-205-6333までTELしてね!

TECHNOS JAPAN CORP.™

次回作「熱血高校ドッジボール部」7月発売予定



ファミコン必勝本
2月5日号
昭和63年2月5日発行
第3巻第3号(通巻40号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価 250円
雑誌 27801-2/5 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan